LA REVISTA DEFINITIVA DE GUÍAS Y ANÁLISIS PARA DREAMCAST 100% INDEPENDIENTE

DreamPLANET

NÚMERO 7
495 PTAS. 2,98 EUROS

CHUCHU ROCKET!
CÓMO JUGAR EN INTERNET

ANÁLISIS IMPORTACIÓN
SAMBA DE AMIGO Y POWER STONE 2

LAS GUÍAS MÁS COMPLETAS
TOMB RAIDER:
THE LAST REVELATION
SOUL REAVER
STREET FIGHTER ALPHA 3

ESPECIAL E3
TODAS LAS NOVEDADES
PARA DREAMCAST

2 PÓSTERS GIGANTES

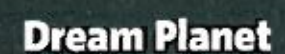
CODE: VERONICA
EL MEJOR RESIDENT EVIL



Ya en tu kiosco
la guía más mona



EDITORIAL



Dream Planet
Número 7 Julio 2000
Revista mensual de **Dreamcast**
publicada por **EDITORIAL AURUM, S.L.**
C/ Joventut, 19
08830 Sant Boi de Llobregat
Barcelona
Tel.: 93 630 68 82
Fax: 93 652 45 25
E-mail: ed.aurum@retemail.es
Bajo licencia en lengua castellana de Dreamcast Magazine y Dreamcast Solutions, propiedad de Paragon Publishing Ltd.

Editora: **Katharina Stock**
Administración: **Montse Prieto**
Producción: **Hans L. Kötz**
Director de Arte: **Ibon Zugasti**

Director: **Sergio Rivero**
Jefe de Redacción: **Nacho Fernández**
Redactor: **Rubén Jiménez**
Maquetación: **Jose L. Crespo, Comunicación Visual**
Colaboradores: **Bob Jubb, Eduardo Rodríguez**
Traductores: **Carles Sierra**

PUBLICIDAD
Barcelona: **Elena Roca**
C/ Joventut, 19
08830 Sant Boi de Llobregat
Barcelona
Tel.: 93 630 68 82/93 630 74 06
Fax: 93 652 45 25
E-mail: ed.aurum@retemail.es

Madrid: Waterbuck, S.L.
Flora Idiarte
C/ Marqués Urquijo, 26
28008 Madrid
Tel./Fax: 91 541 74 63

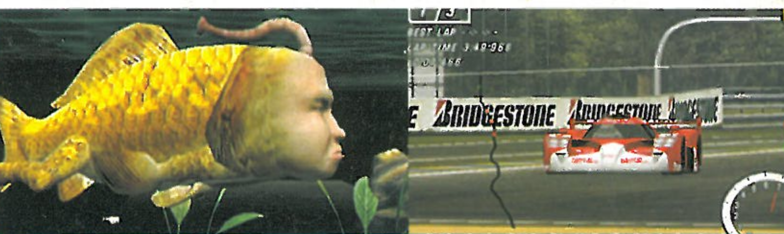
DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES
Comercial Atheneum, S.A.
Tel.: 93 654 40 61
Fax: 93 640 13 43
E-mail: direc.bcn@atheneum.com
www.atheneum.com

FILMACIÓN Y FOTOMECÁNICA
Fepsl 93 238 04 37

IMPRESIÓN
Rotographik-Giesa,
Santa Perpètua de la Mogoda (Barcelona)
Tel.: 93 415 07 99
Depósito legal B-43069-99

editorial **aurum**





Lo prometido es deuda y, tal como te dijimos en el número 6, este mes encontrarás un amplio reportaje con las novedades más suculentas de la prestigiosa Electronic Entertainment Expo de Los Ángeles. El equipo de Dream Planet estuvo allí y tuvo oportunidad de comprobar que, a pesar de la sombra amenazante de la PlayStation 2, la consola de Sega goza de una envidiable salud. La lista de juegos previstos para los próximos meses no sólo es importante por su cuantía sino también por su calidad. Nos impresionó, por ejemplo, la originalidad de Jet Set Radio o Space Channel 5, los gráficos de Virtua Tennis y Quake III Arena, y también la diversión a raudales que ofrecía Samba de Amigo.

Pero aparte de Sega, las terceras compañías también tenían mucho que decir y presentaron títulos tan relevantes como Ready 2 Rumble 2, Hidden & Dangerous, Vanishing Point, Grandia 2 o Motor Madness, entre otros.

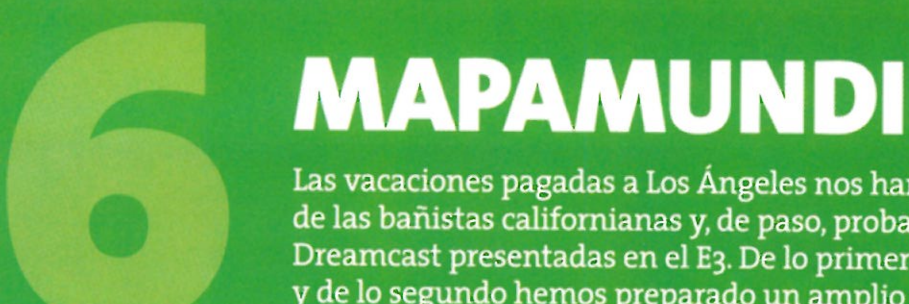
Por si esto fuera poco, durante la feria se pudo ver por primera vez un prototipo del DVD y el ratón para Dreamcast junto con servicios tan interesantes como el que permitirá a los usuarios norteamericanos efectuar llamadas telefónicas desde la propia consola. Pero curiosamente la bomba del mes no se hizo oficial en el E3 sino algunas semanas después, cuando Sega Europa anunció la distribución gratuita de ChuChu Rocket! Todos los usuarios inscritos en Dreamarena y los nuevos compradores de una Dreamcast podrán disfrutar del juego sin pagar un duro por él.

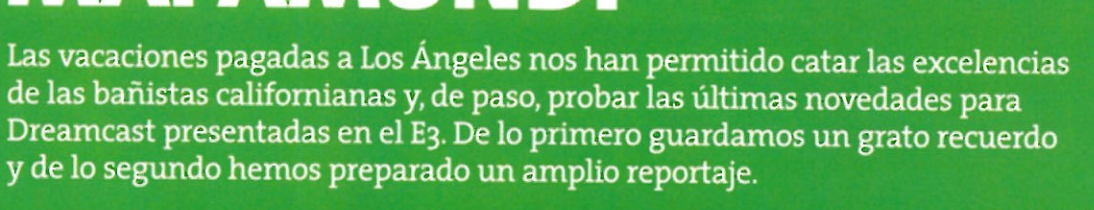
Confiábamos en algún tipo de promoción para este título pero no esperábamos que Sega Europa se enrollara tanto. Al mismo tiempo, también hemos sabido que la filial europea va a crear una compañía, al igual que Sega.net en Estados Unidos, para coordinar exclusivamente los servicios en-línea del portal Dreamarena. Sin duda, cualquier medida que suponga mejorar la infraestructura de Dreamarena será bienvenida.

Sergio Rivero
srivero@intercom.es



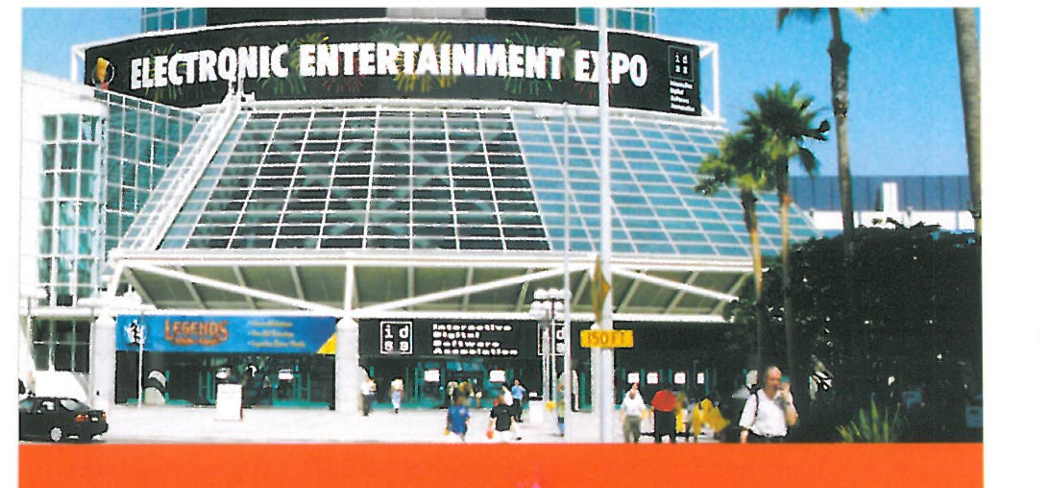








YONEX



TOMA DE CONTACTO

"Con mucha marcha". Pese a que esta frase ha traumatizado de por vida a miles de niños españoles, resulta perfecta para definir el futuro de nuestra consola. Y es que con juegos como Samba de Amigo y Space Channel 5, la Dreamcast sacará a la luz al Tony Manero que todos llevamos dentro.



BRÚJULA

Ante la avalancha de cartas recibidas rogándonos algo de luz para iluminar el camino de Lara en el interior de las tenebrosas pirámides egipcias, hemos decidido encender la linterna. Aquí tenéis la primera parte de la resplandeciente guía de Tomb Raider: The Last Revelation. El mes que viene, más.



Sumario

Chuchus gratis

La verdad es que sospechábamos que ChuChu Rocket! iba a tener más éxito que un paquete de Kleenex en un culebrón venezolano, pero no nos esperábamos que absolutamente todos los usuarios de la Dreamcast pudieran disfrutar con estos ratoncillos. Esto va a ser posible gracias a la campaña que Sega ha puesto en marcha con el lanzamiento del juego.

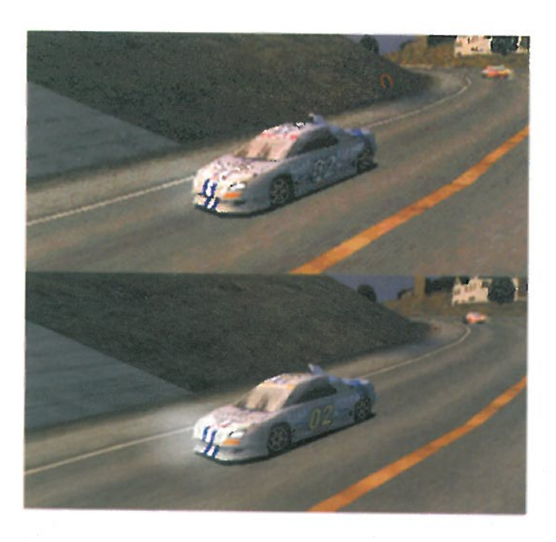
Por una parte, a partir de ahora todas las nuevas consolas van a incluir esta creación del Sonic Team por el mismo precio de venta al público (39.990 pesetas). Pero, además, si tú ya tienes tu Dreamcast también vas a poder conseguirlo totalmente gratis. Sólo tienes que acceder al portal Dreamarena y, si no estás registrado, hacerlo inmediatamente para poder solicitar tu copia de ChuChu Rocket!

Sin duda, el estreno de las partidas en-línea no podría ser más multitudinario.

De todas formas, no olvidéis que estos roedores son solamente los primeros visitantes de la Red. Durante este mismo año, títulos como Quake III Arena, Black & White o Phantasy Star Online van a tomar el relevo en este comienzo de la era de las partidas a través de Internet

Pero ésta no es la única noticia relacionada con lo que Sega denomina inicio de la segunda etapa de la Dreamcast. Coincidiendo con el lanzamiento de ChuChu Rocket! también se ha hecho pública la creación de Dreamarena Limited, una empresa que pertenecerá a Sega Europa y que se encargará de desarrollar todas las actividades en-línea del portal exclusivo de nuestras consolas. Con todo el movimiento que se avecina, parece que Dreamarena Ltd. va a tener mucho trabajo.





BleemCast!

Por mucho que nos cueste admitirlo, hay que reconocer que algunos juegos de la PlayStation no están nada mal, así que seguro que no os importaría jugar con ellos en vuestras consolas. Esto es, justamente, lo que va a hacer posible la empresa Bleem! con un emulador de PlayStation para Dreamcast que presentó durante la celebración del E3.

Gracias a este invento, será posible jugar con más de 400 títulos de la consola de Sony que verán mejorado su aspecto gracias al potente hardware de la Dreamcast. Según sus creadores, esta edición del Bleem! puede renderizar los gráficos a 640 x 480 píxeles, que sería dos veces la resolución de la mayoría de los juegos de la Play.

Durante este mes de junio aparecerá en los Estados Unidos el primer pack de 100 juegos con el software necesario y aproximadamente a finales de año está previsto que llegue a Europa. La intención de Bleem! es lanzar cuatro packs diferentes con títulos de diversos géneros, incluyendo algunos de los más populares. Entre los primeros juegos que funcionarán con el emulador están los tres de la serie Crash Bandicoot, Ace Combat 2, Castlevania: Symphony of the Night, Gran Turismo o Ridge Racer Type 4.

LANZAMIENTOS

JULIO		AGOSTO	
TÍTULO	DISTRIBUIDOR	Ferrari 355 Challenge	Acclaim
Heroes III	Ubi Soft	Street Fighter 3: Third Strike	Virgin
Silver	Infogrames	Vanishing Point	Acclaim
Street Fighter 3 Double Impact	Virgin	Railroad Tycoon 2	Proein
Hidden & Dangerous	Proein	Dead or Alive 2	Acclaim
South Park Rally	Acclaim	SEPTIEMBRE	
Plasma Sword	Virgin	Time Stalkers	Sega
Toy Story 2	Proein	Metropolis Street Racer	Sega
Maken X	Sega	Virtua Tennis	Sega
Renegade Racers	Virgin	Space Channel 5	Sega

LOS + VENDIDOS

1	Resident Evil 2
2	Crazy Taxi
3	NBA 2K
4	Tomb Raider IV
5	Rayman 2
6	Soul Calibur
7	Virtua Striker 2
8	The House of the Dead 2
9	Deadly Skies
10	Sega Rally 2

Fuente: Centro Mail

BÓRRALES DE GOLPE TODO SU HUMOR INGLÉS



CAMPEONATO ON-LINE CHUCHU ROCKET! CHALLENGE

SEGA

Dentro de poco vas a poder derrotar a media Europa. Tú solo. Con ayuda de tu Dreamcast. Porque el próximo 10 de junio llega ChuChu Rocket!, el primer juego on-line de la historia de las consolas en Europa. Un juego sin precedentes con el que podrás jugar a través de Internet, y en tiempo real, con jugadores de España, Francia, Gran Bretaña o Alemania. Empieza a entrenar, porque ChuChu Rocket! Challenge, el primer campeonato on-line, comienza el 1 de julio. Apúntate ya en Dreamarena, el portal exclusivo de acceso a Internet de Dreamcast.

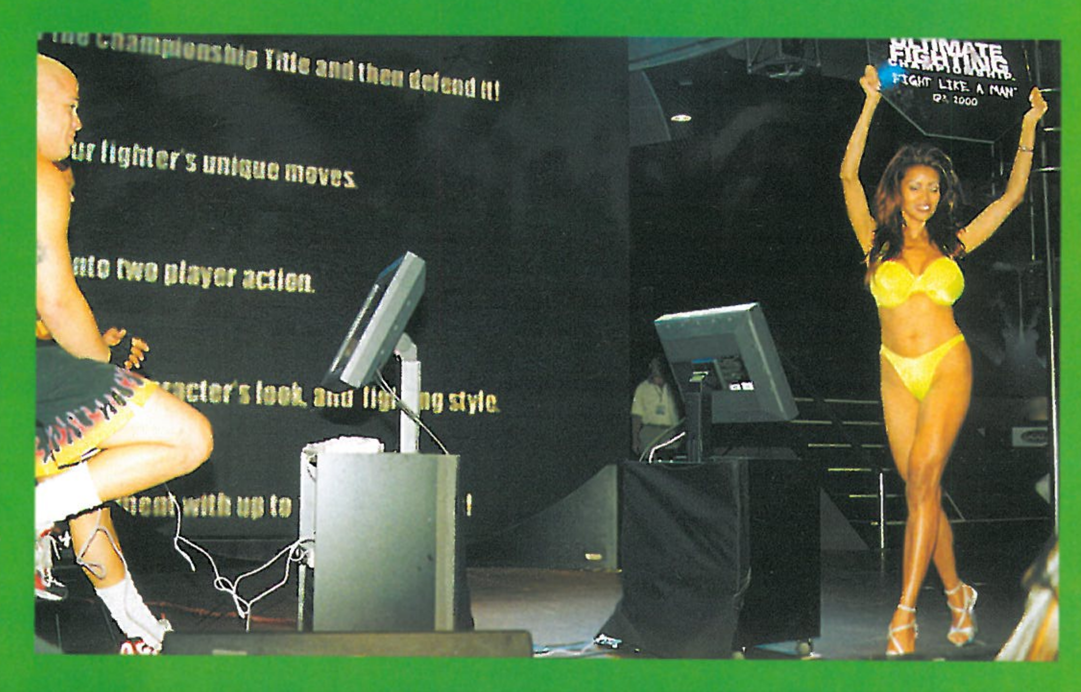
Servicio de Ayudas y Trucos 902 492 492

INCLUYE ACCESO GRATUITO A INTERNET. COSTE DE LLAMADA LOCAL. PARA MÁS INFORMACIÓN CONSULTE LOS TÉRMINOS Y CONDICIONES DE DREAMARENA.



La Electronic Entertainment Expo a todo color

Los días 11, 12 y 13 de mayo tuvo lugar en el Convention Center de Los Ángeles una nueva edición del E3, una de las ferias de videjuegos más importante del mundo. Dream Planet estuvo allí para explicarte lo que dieron de sí los tres días de la muestra.



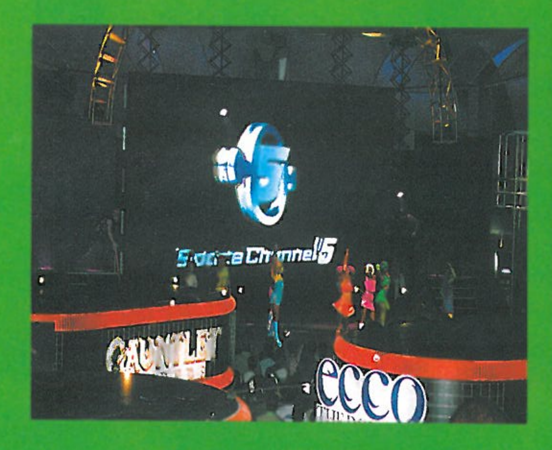
Si el último Tokyo Game Show no comportó grandes novedades (a pesar de que Sega fue una de las compañías más activas del certamen), en la Electronic Entertainment Expo de este año, en cambio, los principales desarrolladores y distribuidores han rivalizado en la presentación de nuevos y mejores títulos.

Los numerosos expositores se distribuyeron fundamentalmente en tres grandes pabellones y, en línea con el más puro estilo norteamericano, promocionaron buena parte de sus títulos mediante espectáculos, actuaciones musicales y muchas chicas de buen ver.

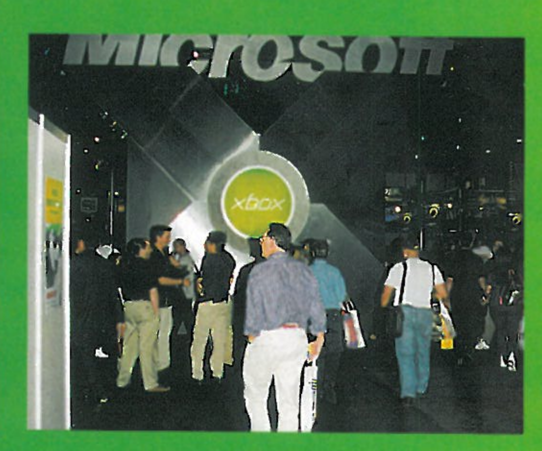
Pero fueron Sega, Sony y Nintendo las compañías que contaron con los stands y las puestas en escena más impactantes. Entre los múltiples actos organizados por Sega destacaron la presentación estelar de Shenmue en inglés con la presencia del mismísimo Yu Suzuki, la coreografía de los bailarines de Space Channel 5 o la sesión de grafittis organizada para promocionar Jet Set Radio.

En el apartado de periféricos encaminados a incrementar las prestaciones de la Dreamcast, Sega aprovechó el evento para mostrar un prototipo del esperado DVD. Este dispositivo permitirá visualizar películas en dicho formato y cargar software, entre otras cosas. Le acompañaban también una tarjeta de memoria visual con capacidad para descargar, almacenar y reproducir archivos MP3, un ratón de formas redondas, un micrófono, una tarjeta Ethernet para conexiones módem-cable y una gama de controladores estándar con nuevos colores. Además, la Dreameye reapareció formando parte de un sistema de videoconferencia con software incluido. Y en cuanto a los juegos, la Expo nos ha permitido conocer de cerca un gran surtido de títulos para Dreamcast. Una buena parte de ellos aparecerán en Europa dentro de pocos meses como MSR, Space Channel 5, Tony Hawk´s Skateboarding o Ecco the Dolphin. En cambio algunos, como Commandos 2, se harán más de rogar y tendremos que esperar hasta el próximo año para adquirirlos. Finalmente, otros ni siquiera llegarán al viejo continente al estar especialmente destinados al consumidor americano. Éste es el caso de juegos como, por ejemplo, Baseball 2K1 o NFL 2K1.

Prepárate, porque a continuación te facilitamos una relación de los mejores juegos para Dreamcast presentados tanto por Sega como por terceras compañías.







SEGA

Quake III Arena

Shoot´em-up. La saga más famosa de shoot´em-up va a estar representada en Dreamcast por Quake III Arena. La versión para la consola de Sega incluirá nuevos escenarios, una interfaz de usuario rediseñada, luz dinámica, oponentes con una inteligencia artificial avanzada y modos de juego para todos los gustos: Single Player, Free for All, Tournament, Team Death Match y Capture the Flag. Además, esta versión permitirá a los jugadores de Dreamcast y a los de PC tomar parte en una misma partida a través de Internet.



Shenmue

Aventura. La presentación de Shenmue en inglés tuvo a Yu Suzuki como invitado de excepción. La versión yankee, prevista para el 14 de noviembre, incluirá diversas opciones Internet para publicar puntuaciones en la Red, acceder a minijuegos y descargar en la Visual Memory información adicional.



Jet Set Radio

Deportes. Tanto la estética como el planteamiento de Jet Set Radio lo hacen inclasificable. El protagonista se desplaza sobre patines mientras escucha la música Hip Hop de su emisora de radio favorita. Los objetivos del juego son pintar con grafittis el mayor número de calles, defender tu territorio de bandas rivales y no dejarte atrapar por la policía. Una propuesta bastante gamberra.



Seaman

Simulación. Otro título inclasificable protagonizado por una extraña criatura mitad pez mitad hombre. Seaman es el primer juego para Dreamcast que utiliza tecnología de reconocimiento de voz. Gracias a ella, y con la ayuda de un micrófono, los jugadores podrán mantener conversaciones con la criatura protagonista. Pero, además de hablar, los usuarios deberán controlar las funciones vitales y las condiciones del entorno en el que se encuentra el bicho para asegurar su correcto crecimiento.



Eternal Arcadia

RPG. El escenario de Eternal Arcadia es un océano celeste salpicado por nubes, continentes flotantes y barcos voladores. La vida de los pobladores de este mundo está amenazada por Garusian y el terrorífico Imperio Balua, que ataca los barcos de pasajeros y saquea las ciudades. Los protagonistas podrán moverse libremente por los numerosos escenarios que engloban seis naciones diferentes y tendrán la posibilidad de interactuar con cerca de 300 personajes. Además, se incluyen dos sistemas de batalla diferentes: uno para las luchas entre los personajes y otro diferente para los combates entre los espectaculares barcos.





El sello de Crave

Sega distribuirá los nuevos títulos de la compañía francesa Crave. Nos sorprendieron especialmente tres: el divertido Super Magnetic Neo, un juego de plataformas con un personaje electrizante; Tony Hawk´s Skateboarding, la versión para Dreamcast del juego que ya triunfó en PSX y Ultimate Fighting Championship, un completo título que combina estilos de lucha como el Jujitsu o la lucha Greco-Romana.

Vídeos de primera

Nos habría gustado jugar con Sonic Adventure 2, Black & White o Phantasy Star Online, pero tuvimos que conformarnos con sus vídeos.

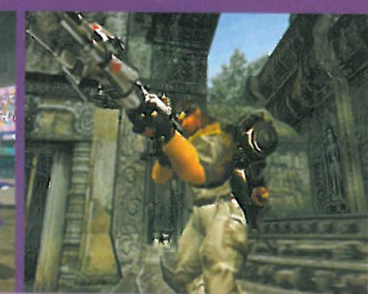
Sonic Adventure 2. El nuevo proyecto de Yuji Naka y el equipo del Sonic Team está previsto para el año 2001 e incluirá gráficos 3D mejorados así como nuevos personajes y espectaculares niveles. Como consolación, los fans del puerco espín tuvieron la oportunidad de jugar con Sonic Shuffle, un título al estilo de Mario Party.

Outtrigger. En este prometedor shoot´em-up podrán tomar parte hasta cuatro jugadores y probablemente también cuente con opciones Internet. El arsenal es muy amplio y los escenarios abarcan desde castillos en ruinas hasta estaciones de tren devastadas.

Phantasy Star Online. Es otro de los títulos del Sonic Team. La esperada edición para Dreamcast incluirá estética de cómic (con bocadillos incluidos) y escenarios 3D por los que se podrá transitar libremente. Por cierto, será el primer RPG de Dreamcast que permitirá jugar a través de Internet.

Black and White. En la divina creación de Peter Mulineaux y Lionhead Studios los jugadores asumen el papel de un dios y deben dirigir, proteger o castigar diversas tribus que viven en diferentes islas. Este simulador de Dios contará, además, con opciones para jugar a través de Internet.





HAZ PATÉ CON SU ORGULLO

PIDE TU CHUCHU ROCKET! GRATIS EN DREAMARENA



Bájales los humos a nuestros vecinos. Dales una lección de humildad en el Campeonato ChuChu Rocket! Challenge.
Si ya tienes tu consola,
puedes conseguir el juego totalmente gratis.
Sólo tienes que pedírnoslo
conectándote a Dreamarena,
y en muy poco tiempo lo recibirás en casa.

Dreamarena™

Servicio de Ayudas y Trucos 902 492 492

Oferta limitada a un juego por consola.

INCLUYE ACCESO GRATUITO A INTERNET. COSTE DE LLAMADA LOCAL. PARA MÁS INFORMACIÓN CONSULTE LOS TÉRMINOS Y CONDICIONES DE DREAMARENA.

SEGA™

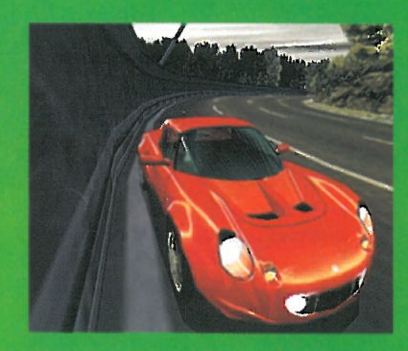


ACCLAIM

Ferrari F355

Conducción. Finalmente, Sega ha llegado a un acuerdo con Acclaim, la empresa que tiene los derechos exclusivos para utilizar la marca Ferrari en el ámbito de los videojuegos, para que sea ésta la que distribuya el juego creado por Yu Suzuki y AM2.
En esta fiel conversión de la recreativa, los jugadores podrán escoger entre tres niveles de experiencia distintos (Novice, Intermediate y Simulator) y, al menos en la versión americana, dispondrán de una opción para competir a través de Internet.



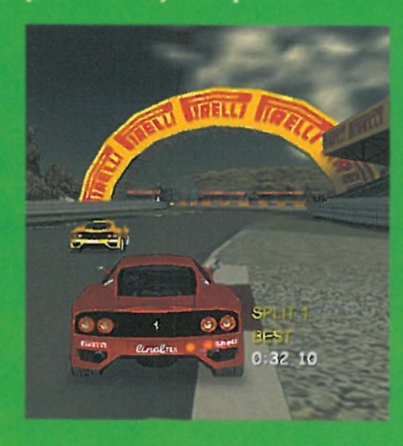


Vanishing Point

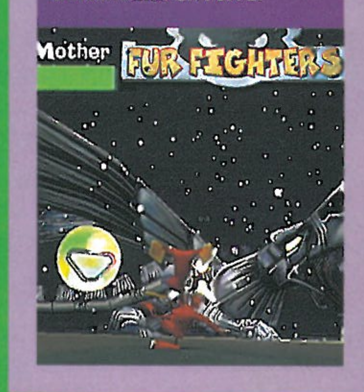
Conducción. Vanishing Point no es un juego de carreras del montón. El equipo desarrollador de Clockwork Games ha trabajado codo a codo con los más afamados ingenieros de la industria del automóvil para reproducir con la máxima fidelidad el aspecto y comportamiento de los 30 automóviles que aparecen en el juego. Entre ellos podemos encontrar, por ejemplo, modelos de BMW y Lotus. Aparte de los coches, Vanishing Point pone a disposición del usuario ocho circuitos para partidas con un único jugador y ocho más para la opción de dos jugadores

Ferrari 360 Challenge

Conducción. En el E3 tuvimos oportunidad de ver a puerta cerrada una beta para PC de este juego y la verdad es que pintaba muy bien. El título pretende reproducir con toda la fidelidad posible el aspecto y reacciones del modelo de carreras de la casa Ferrari. Nada se conoce aún de la edición para DC pero casi seguro será el producto de una conversión del juego para ordenador. Así pues, nos tocará esperar a que la edición para PC se haya completado.

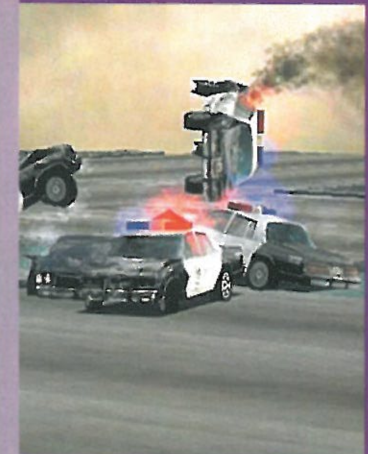


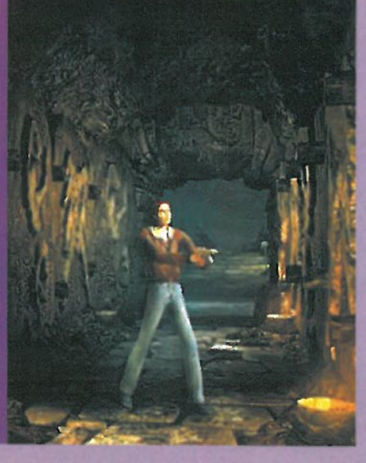
Además de los ya citados, este distribuidor mostró también otros notables títulos para la consola de Sega como Jeremy McGrath Supercross 2000, Fur Fighters, South Park Rally o ECW Anarchy Rulz. La mala noticia es que la segunda parte de Shadow Man en la que está trabajando Acclaim va a salir únicamente en PSX 2.



INFOGRAMES

A pesar de que la versión para Dreamcast de la cuarta entrega de Alone in the Dark está más que confirmada, en el E3 no pudimos ver nada más que la versión para PSX del juego. Mientras los usuarios de la PSX esperan con ansiedad el lanzamiento de Driver 2, los dreamcasteros vamos a tener la oportunidad de contar próximamente con el primer Driver. Quizá dentro de algún tiempo podamos disfrutar también de la segunda parte.



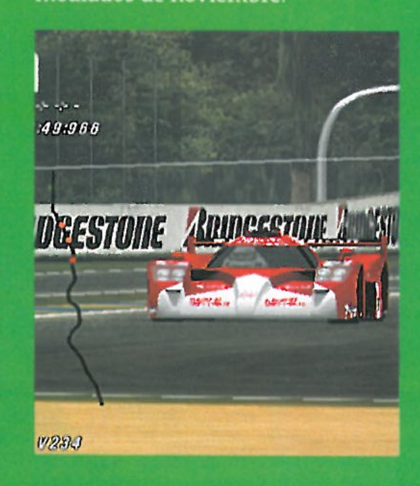


Ready 2 Rumble Boxing Round 2

Deportes. El excelente título de boxeo producido por Midway tiene una merecida continuación. Además de la optimización gráfica, los desarrolladores han añadido al repertorio nuevos personajes y movimientos de lucha. La opción Championship ha sido remozada y contará con nuevos subjuegos de entrenamiento. El modo Rumble proporciona nuevos superataques y hay dos personajes secretos muy especiales con los que también podrás boxear: el cantante Michael Jackson y el jugador de la NBA Shaquille O'Neal.

Le Mans 24 Hours

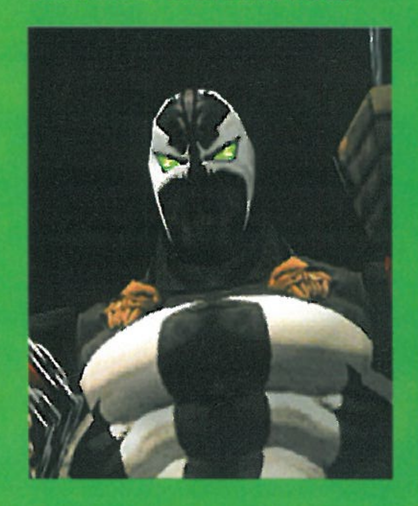
Conducción. Como su nombre indica, este juego recrea la famosa competición de resistencia. Cuenta con la licencia oficial de los organizadores y reproduce las tres modalidades existentes: GT2, GT1 y la Clase Prototipos. Aparte de la representación gráfica de los vehículos y circuitos, Le Mans 24 Hours destaca especialmente por la simulación del transcurso del día y la noche. Cuenta, además, con tres diferentes modos de juego: Arcade, Championship y Le Mans 24 Hours. Su lanzamiento en Europa está previsto para mediados de noviembre.



PROEIN

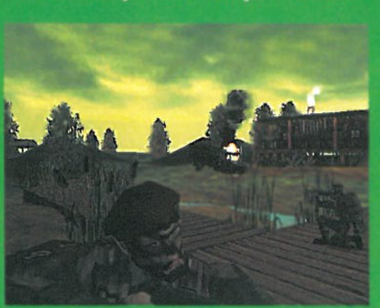
Spawn

Beat´em-up. Esta nueva creación de Capcom tiene como protagonistas a los personajes del cómic que da nombre al juego. La edición para Dreamcast procede de una fiel conversión de recreativa Naomi aunque incorpora nuevos modos de juego. Hasta cuatro jugadores podrán tomar parte simultáneamente a través de una opción tipo Deathmatch denominada Team Battle Mode.



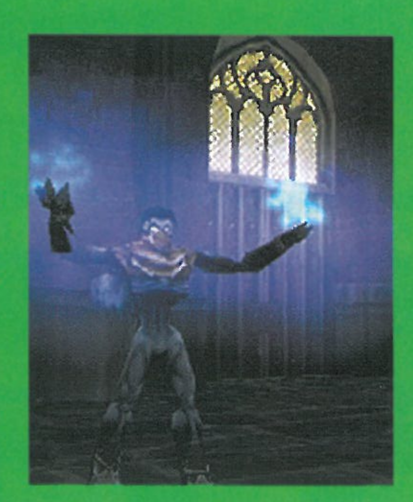
Hidden & Dangerous

Estrategia. Illusion Softworks ha desarrollado un título de estrategia 3D en tiempo real en el que el jugador dirige a un grupo de operaciones especiales británico infiltrado en territorio enemigo en plena 2ª Guerra Mundial. Este comando formado por cuatro hombres contará con un completo arsenal de armas, explosivos y equipos de supervivencia para completar con éxito las 23 misiones y campañas del juego. Además, podrán tomar el control de auténticos vehículos de la época como motocicletas con sidecar, jeeps, camiones, vehículos acorazados y hasta tanques Panzer.



Soul Reaver 2

Aventura. Raziel vuelve a la Dreamcast. Esta vez deberás viajar hacia atrás en el tiempo para encontrar a Kain y descubrir la causa de la extinción del clan de los vampiros y otros misterios de Nosgoth. Los gráficos han experimentado una mejora notable aunque, todo hay que decirlo, se mueven con el mismo motor gráfico de la primera parte. El protagonista contará con armas más potentes, la exploración tendrá más importancia y los puzzles darán más quebraderos de cabeza.



En la feria hemos sabido que Eidos prepara la quinta aventura dela incombustible Lara Croft. El nuevo Tomb Raider podría aparecer a finales del próximo año tanto para Dreamcast como para otras plataformas. La versión de Colin McRae 2 para Dreamcast ha sido anunciada por Codemasters en la Electronic Entertainment Expo. No lo esperes hasta finales de año.
Según nos dijeron sus propios creadores, Commandos 2, el brillante juego de los españoles Pyros Studios, desembarcará en la Dreamcast el año que viene.

UBI SOFT

Otros de los juegos presentados por Ubi Soft en el E3 fueron Heroes III, Gold and Glory- The Road to El Dorado, Disney´s Dinosaur, PeaceMakers, Pod 2, Dragonridders y Evil Twin. Con tantos y tan buenos juegos, está claro que Ubi Soft va a por todas.



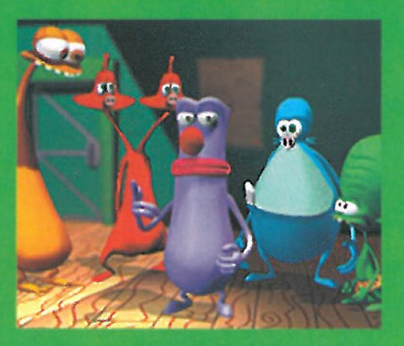
Grandia II

RPG. Rudo y sus amigos, los protagonistas del juego, deberán descender por una grieta que divide en dos el reino en el que viven. En su viaje tendrán que enfrentarse a numerosos bichos salidos del mismísimo infierno. El sistema de batalla de Grandia II es similar al de la primera parte: encontrarás combates por turnos y los personajes se desplazarán por el escenario mientras luchan. La fecha de lanzamiento en Japón está prevista para el mes de agosto así que, con un poco de suerte, Grandia II podría desembarcar en Europa por Navidades.



Stupid Invaders

Aventura. Un refrescante título con mucho humor, estética de dibujos animados, gráficos 3D y cerca de 100 lugares diferentes para explorar. En esta aventura de Ubi Soft, cinco alocados alienígenas se estrellan contra la Tierra y buscan refugio en una casa abandonada. Por desgracia, el diabólico Doctor Sacarina descubre su existencia y envía a su esbirro Bolok para capturarlos. Los alienígenas tendrán que estrujarse el cerebro para escapar de sus perseguidores.



Arcatera

Aventura/RPG. Arcatera es, fundamentalmente, una aventura con dosis de RPG. En este título el jugador deberá resolver a tiempo un horrible crimen tras el que se encuentra una peligrosa y ambiciosa secta satánica. El personaje podrá moverse con absoluta libertad por un entorno realista e interactuar con numerosos habitantes dotados de hábitos diferenciados.

Evolution 2

RPG. Cuando parece que, finalmente, va a llegar a las tiendas de toda España el primer Evolution, en el E3 pudimos disfrutar de la segunda parte de las aventuras de Mag Launcher y sus amigos en su nueva versión inglesa. Esta continuación ofrece intrincados laberintos, villanos y jefes malvados, así como numerosos puzzles que tendrás que resolver para avanzar en el juego.

VIRGIN



Motor Madness

Conducción. Una combinación de Crazy Taxi, gracias a la conducción temeraria por las calles de una ciudad (San Francisco), y Driver por las misiones y desafíos que deberemos solucionar al mando de nuestro vehículo. Una vez escogido tu coche y misión, te encontrarás en las calles con un tiempo limitado para cumplir tu objetivo. Ganas pasta por chocar contra otros coches o autobuses y, en general, contra todo aquello que puede sufrir daños. Sin embargo, tu vehículo también se resiente y refleja los desperfectos que, si llegan a ser de gravedad, pueden dificultar tu misión o, incluso, impedir que la finalices. La beta con la que tuvimos la oportunidad de jugar nos permitió ver unos excelentes gráficos y comprobar su buena maniobrabilidad.

Messiah

Aventura. Después de una larga espera, la versión para PC ya ha aparecido en el mercado y la edición para Dreamcast está en camino. El protagonista de esta aventura creada por el afamado David Perry (el responsable del primer MDK) es una especie de querubín que puede meterse en la piel de diferentes personajes y adquirir nuevas habilidades.



Nos habría gustado ver más juegos de Virgin para DC pero, al menos, junto a Messiah y Motor Madness pudimos disfrutar con Lodoss War y Magical Drop.

HAVAS INTERACTIVE

Half-Life

Shoot´em-up. Si la versión original de este exitoso shoot´em-up ya se caracterizaba por el aspecto realista de los personajes, los espectaculares efectos especiales y el variado arsenal de armas, ahora la edición para Dreamcast ha introducido mejoras en los efectos especiales y la iluminación y ha incrementado el número de polígonos de los personajes controlados por los jugadores. La nueva versión viene reforzada, además, con una misión exclusiva para el modo de un jugador desarrollada por Gearbox Software.



FOX/EA

Planet of Apes

Aventura. Inspirado en la serie de películas y en el libro de Pierre Boulle, Planeta de los Simios es un juego a caballo entre la aventura y la acción 3D. El protagonista es Ulysses, el único superviviente de una misión espacial que ha regresado a la Tierra en una época futura. El mundo ha cambiado mucho y ahora los monos son los amos de todo.

KONAMI

Age of Empires II: The Age of Kings

Estrategia. El juego para PC de Microsoft que ya ha conquistado las primeras posiciones en las listas de ventas de todo el mundo será convertido para Dreamcast. Esta segunda parte nos permite recrear los acontecimientos que sucedieron desde la caída del imperio romano hasta la Edad Media. En este período 13 civilizaciones distintas pugnan por el control del mundo conocido.

Nightmare Creatures II

Aventura. La segunda parte del notable juego de Kalisto nos permite asumir el rol de Herbet Wallace, un individuo que ha sufrido los experimentos del Dr. Adam Crowley. Una vez fugado, su objetivo será capturar al desalmado científico y hacerle pagar por todo lo que le ha hecho. Para ello deberá luchar con más de 20 criaturas distintas y recorrer escenarios tan diversos como alcantarillas, catacumbas y asilos.

The Mummy

Aventura. El film La Momia ha inspirado un juego del mismo título que aparecerá en Dreamcast y en otras plataformas. Esta aventura 3D intenta recrear con fidelidad los escenarios incluidos en la película. En ellos, los protagonistas deberán tenérselas con distintos tipos de momias y otros asquerosos enemigos.

MATTEL INTERACTIVE

Max Steel

Aventura. Las figuras de acción y los vehículos de Mattel se dan cita en Max Steel. El protagonista es un especialista en antiterrorismo que deberá salvar a su jefe, secuestrado por un grupo de malechores.

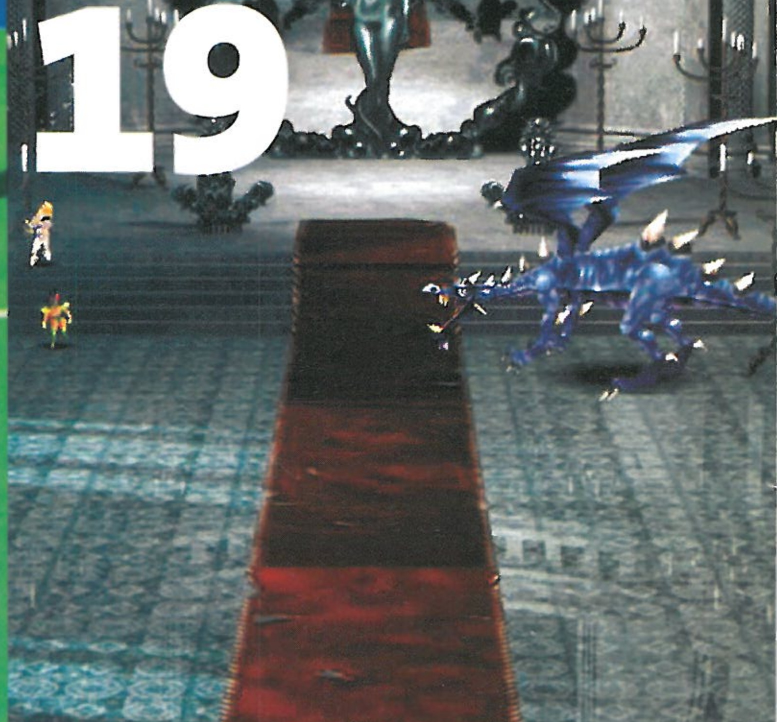
Prince of Persia

Aventura. Desarrollado por Avalanche Software, esta versión de un título mítico en la historia de los videojuegos combina la aventura y la acción en el exótico entorno de la Persia del siglo XII.

TOMA DE CONTACTO

LOS PREVIEWS DE LOS JUEGOS QUE VIENEN

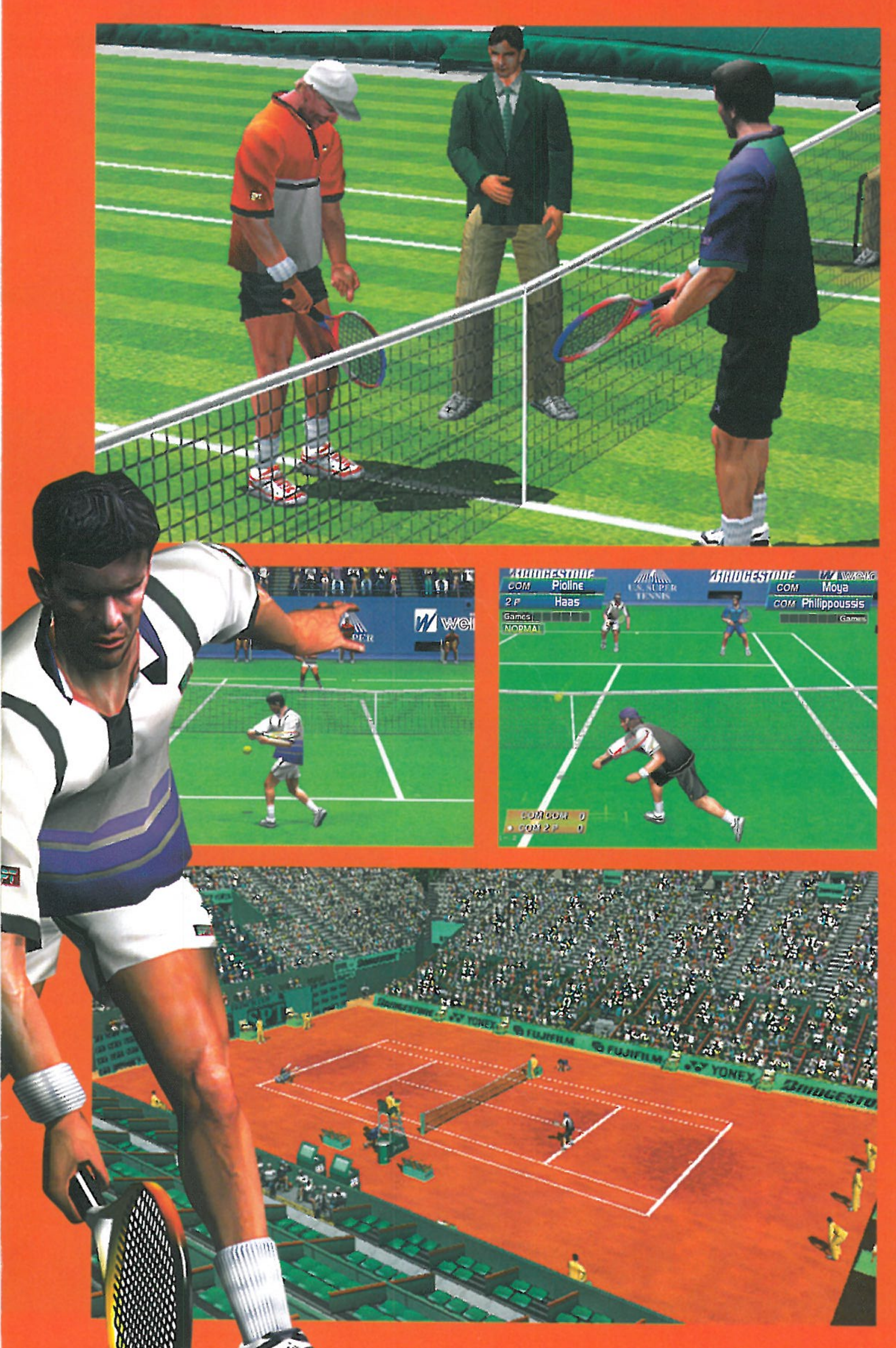




16

Virtua Tennis

¿Tenis virtual? No, tenis de verdad



Desarrollador: **Sega Sports**
Distribuidor: **Sega**
Género: **Deportes**
Internet: **No**
Fecha lanzamiento: **Septiembre**
www.sega.com

Historial Sega (DC): **Virtua Striker 2, NBA 2K, Crazy Taxi, Sonic Adventure, THOTD 2**

Sega nos ha deleitado desde hace tiempo con espectaculares recreativas de diferentes disciplinas deportivas, siempre con un Virtua en su título (Virtua Striker, Virtua NBA, Virtua Racing...), y entre todas ellas no falta la dedicada al tenis. Gracias a la capacidad de la Dreamcast las conversiones de arcades son cada vez más frecuentes y ahora le toca el turno a Virtua Tennis.

La versión para nuestra consola va a mantener toda la espectacularidad del juego original, desarrollado sobre una placa Naomi. Desde los árbitros animados (porque se mueven, no porque se hayan tomado dos copas de más) hasta los recoge pelotas y el público, pasando, por supuesto, por los jugadores, todo el aspecto gráfico es extraordinario. Los ocho jugadores reales que puedes seleccionar -entre los que están

Los subjuegos de Virtua Tennis, aunque algo surrealistas, tienen como objetivo familiarizar al jugador con la raqueta

Carlos Moyá, Tim Henman, Jim Courier o Yevgeny Kafelnikov- han sido reproducidos con todo lujo de detalles. Todos ellos se mueven con suavidad a una velocidad de 60 cuadros por segundo y las animaciones faciales y los gestos que realizan al ganar o al perder un punto han sido cuidados de tal manera que a veces dudarás si no estás viendo un partido de tenis por televisión.

El aspecto sonoro también contribuye a hacer de Virtua Tennis el mejor juego de este deporte desarrollado hasta la fecha. Por supuesto, podrás escuchar claramente el sonido de la bola al impactar en la raqueta, pero también es posible apreciar el griterío del público (entre punto y punto, porque el tenis es un deporte muy educado) y la ya clásica voz del juez de silla cantando si la bola entró o no.

Si has jugado alguna vez con la recreativa del juego, seguro que no recuerdas tener ningún problema para hacerte con el sistema de control.

Una máquina con muchas pelotas

Si eres un habitual de los salones recreativos esto te lo sabrás de memoria, pero por si acaso: éste es el aspecto que tenía la recreativa de Virtua Tennis por fuera y por dentro. Fíjate bien porque no creemos que encuentres ninguna diferencia entre estas capturas y las que proceden de la versión para Dreamcast.



Virtua Tennis es tremendamente sencillo en este aspecto, ya que sólo necesitas utilizar dos botones: uno para el golpe normal y otro para los globos. Incluso el saque, una acción que muchas veces se convierte en una tortura en los juegos basados en este deporte, es muy fácil de realizar. Sólo debes esperar a que una barra que indica la fuerza del impacto se llene y pulsar el botón de disparo. Sin embargo, esta aparente sencillez también esconde una jugabilidad más compleja, ya que si en el momento de impactar la bola pulsas la dirección hacia algún lado, puedes realizar golpes diferentes.

Y si todo esto te parece poco, con Virtua Tennis también podrás participar en algunas pruebas surrealistas similares a las que incorporaba Crazy Taxi en la opción Crazy Box. En estos subjuegos deberás poner a prueba tu puntería golpeando globos, paneles con números o bolas de billar. La finalidad de tales retos no es otra que familiarizar al jugador con los controles.

Con estas nuevas opciones se acabará de redondear un juego magnífico al que sólo le encontramos un problema: ¡no podemos jugar con Anna Kournikova! Esperemos que un Virtua Tennis 2 con jugadoras femeninas llene este vacío en nuestros corazones.







Space Channel 5

Bailoteos con plataformas

Desarrollador: **Sega**
Distribuidor: **Sega**
Género: **Musical**
Internet: **No**
Fecha lanzamiento: **Septiembre**
www.sega.com

Historial Sega (DC): **Sonic Adventure, THOTD 2, Sega Rally 2, Virtua Striker 2, Crazy Taxi**



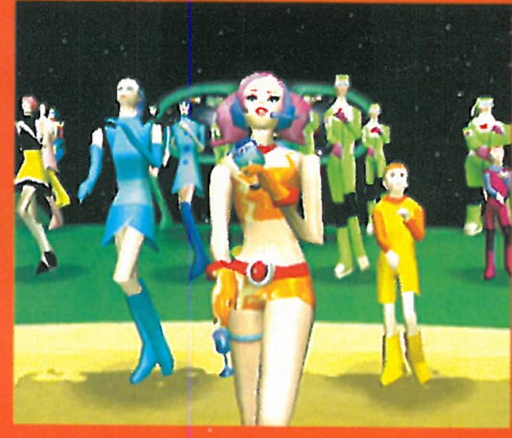
Nuestro pobre planeta ha sido objeto de invasiones alienígenas de todo tipo, desde un extraterrestre cabezón que buscaba un teléfono para llamar a su casa hasta los desmadrados marcianos de la película de Tim Burton, pero hasta ahora no nos habíamos encontrado con una raza funky de aliens que pretende esclavizar a toda la humanidad con su hipnótico estilo de baile. Sin embargo, éste es el chocante argumento de Space Channel 5, un título que nos propone meternos en el espectacular cuerpo de Ulala, una reportera del citado canal de televisión que luce unas impresionantes botas con plataformas y más marcha que Leticia Sabater.

El juego se sitúa dentro del exitoso género musical que encabezan títulos como Parappa the Rapper o Bust-a-Groove, así que no es muy difícil sospechar lo que tendrá que hacer nuestra heroína para librarnos de la plaga extraterrestre. Básicamente, Ulala debe bailar repitiendo la serie de movimientos que realizan los Morolians (así se llaman los invasores) para ir liberando de su control a todos los terrícolas hipnotizados. Los bailoteos de la protagonista se pueden realizar pulsando las diferentes direcciones del pad digital y los botones A y B. Parece muy sencillo, pero este concepto tan simple combinado con el carisma y los pasos de baile de Ulala han provocado una verdadera fiebre por el juego en Japón, hasta el punto que se pueden encontrar camisetas de Space Channel 5, discos con la banda sonora y todo tipo de objetos relacionados.

Además, esta creación de Tetsuya Mizuguchi (conocido por la serie Sega Rally) guarda alguna que otra sorpresa como, por ejemplo, la posibilidad de rescatar a Michael Jackson en una de las fases finales.

Seguramente, el mayor problema del juego va a ser la ausencia de opciones multijugador. No es que no nos guste disfrutar únicamente con una chica que viste un top y una minifalda, pero se echa en falta la posibilidad de jugar colaborando con otro colega o hasta con tres jugones más. Lo que podría ser un guateque se va a quedar en un *agarrao* con Ulala.







Silver

Plata de ley

Desarrollador: **Spiral House**
Distribuidor: **Infogrames**
Género: **Action-RPG**
Internet: **No**
Fecha lanzamiento: **Junio**
www.silver-game.com

Historial Infogrames (DC): **Millennium Soldier Expendable, NBA Showtime, Pen Pen, Ready 2 Rumble, Slave Zero, UEFA Striker.**



Una intro bastante soporífera es la carta de presentación del que podría ser el primer RPG para la Dreamcast que se pone a la venta en España (a este paso tendremos que contratar a jornada completa a Paco Lobatón para que siga la pista del tristemente desaparecido Evolution). En realidad, no es un juego de rol al 100% pero tampoco le falta mucho para considerarse como tal.

Lo que está claro es que está versión para la consola de Sega es clavadita a la aparecida para PC. Si tuviste la oportunidad de jugarlo en su momento comprobarás cómo las diferencias son inapreciables: mismos escenarios, mismo argumento, mismos personajes, mismas

A pesar del tamaño de los personajes, Silver tiene a su favor un sólido argumento, escenarios de fábula y un genial doblaje al castellano





medidas... sí, has leído bien, mismas medidas. Si por algo destacaba el original para PC era por la extrema pequeñez de los personajes. Probablemente, Silver será recordado por la cantidad de problemas visuales que provocó en quienes no dudaron en arriesgar su salud ocular para jugarlo. La versión para la Dreamcast mantiene ese aire liliputiense tan característico que hace imprescindible apuntarse a un cursillo de braille para disfrutarla totalmente.

Superada esta primera (diminutamente grande) traba, nos encontramos ante un Action-RPG de gran potencial que proporciona muchas horas de juego debido, en parte, a un argumento suficientemente consistente y con cierto atractivo dramático. Controlamos a David, un héroe de los de antes (bueno por fuera y por dentro) que quiere recuperar a su esposa, raptada por el pérfido mago Silver. El protagonista debe visitar diversos mundos para conseguir unas esferas mágicas capaces de derrotar al facineroso secuestrador y, de paso, recuperar a la chacha... ejem... a su esposa. A David no le falta ayuda ya que se le unen diversos compañeros de armas y magia en su deambular por tierras peligrosas.

Uno de los rasgos característicos de Silver es su peculiar sistema de combate en tiempo real. Tenemos que dar las órdenes de forma individualizada, algo que puede llegar a ser un problema cuando nuestro grupo es demasiado numeroso. Por eso resulta imprescindible establecer una estrategia de ataque previa e intentar llevarla a cabo antes de que nos caneen de lo lindo. Sin embargo, se ha solucionado uno de los inconvenientes de la versión para PC, ya que ahora se puede paralizar la pelea cuando accedemos al menú circular.

Las características mencionadas, junto a su perfecto doblaje al castellano, hacen de éste un título muy interesante para los aficionados a los juegos de rol/acción sin problemas de vista. Desgraciadamente, el tamaño *galindiano* de los personajes resta atractivo a un título, por lo demás, con suficientes elementos como para resultar de lo más prometedor.



Power Stone 2

Desarrollador: **Capcom**
Género: **Beat'em-up 3D**
Origen: **Japón**

Puntuación: **93%**



Uno de los primeros juegos para Dreamcast que apareció en nuestro país fue el ya clásico Power Stone. Se trataba de la conversión de una exitosa recreativa que, en su momento, sorprendió por el innovador planteamiento introducido por Capcom, su desarrollador. Esta compañía es especialmente conocida por inventar y explotar el nuevo subgénero del Survival Horror con los Resident Evil (1, 2, 3, Survivor, Zero y Code: Verónica) y crear la saga de los Street Fighter (el 1, los doses, los treses, los Alphas, los EX, los versus... y los que faltan por llegar). Ahora, esta empresa japonesa ha vuelto a las andadas





Si el primer Power Stone era divertido y adictivo, su continuación le supera de largo





y ha lanzado recientemente en el país asiático otro representante de los "secuela'em-up" titulado Power Stone 2.

Si el original era divertido y adictivo como pocos, la segunda entrega le supera de largo. Parte del mérito corresponde a que determinadas modalidades permiten la participación simultánea de hasta cuatro jugadores, ya sea en forma de todos contra todos, dos contra dos o tres contra uno. Y a riesgo de hacernos más repetitivos que "Verano azul" reiteramos lo de "simultánea" ya que los cuatro luchadores combaten a la vez. Olvídate de las peleas por turnos como ocurre en Marvel vs. Capcom o en Dead or Alive 2; las refriegas de Power Stone 2 son verdaderas batallas campales, con todos los personajes esforzándose por no dejar nada ni a nadie en pie.



Otra interesante novedad es la posibilidad de entablar combates en-línea. Dos jugones japoneses pueden luchar a distancia con otros dos compatriotas gracias a la opción "Network" incluida en el juego. Parece ser que la conexión a Internet de la Dreamcast empieza a ser descubierta por las compañías de videojuegos como Capcom, que también incluye una opción similar en Marvel vs. Capcom 2. Y gracias a Power Stone 2, la Visual Memory escapa del ostracismo. Los nipones pueden conectar sus VM (ya sea directamente o a través del Dreamcast Controller) a las maquinas recreativas del juego para descargar en ellas las partidas guardadas en casa y utilizar, por ejemplo, personajes ocultos.

Y ya que mencionamos al reparto, éste ha aumentado considerablemente. Se mantienen los ocho personajes iniciales (Falcon, Ayame, Gunrock, Ryoma, Wang Tang, Galuda, Rouge y Jack), debutan otros cuatro (un robot



Con Power Stone 2 es posible conectar la VM a la recreativa e intercambiar diversos extras

colegial llamado Pete, una refinada damisela denominada Julia, un Arguiñano de tercera regional conocido como Gourmand y un pariente lejano de los hermanos Dalton que responde por el nombre de Accel) y se mantienen ocultos otros dos (Pride, que tiene toda la pinta de ser el padre o el abuelo de Falcon, y Mel, que es a la vez la dependienta de la Tienda de Items). Si no nos fallan las cuentas salen 14 luchadores con sus respectivas versiones mejoradas tras pasar por las tres piedras.







Los pedruscos de poder vuelven a acaparar protagonismo y no sólo en el título. Si en el juego original sólo aparecía un trío de rocas multicolor en un mismo escenario, en Power Stone 2 podemos aumentar ese número hasta un máximo de siete. Así, escogiendo dicha cantidad puede darse la situación de que coincidan dos personajes que hayan recogido su respectivo trío de minerales, con lo que el enfrentamiento entre ambos resulta tan devastador como un dúo a *capella* entre Enrique Iglesias y Cañita Brava. Los nuevos escenarios son tan frágiles como los anteriores pero mucho más interactivos, mientras que la tridimensionalidad de los mismos es completamente real y podemos movernos en cualquier dirección y elemento: tierra, aire y mar. Y lo mejor de todo es que la mayoría tienen más de un nivel por lo que el entorno va cambiando durante el transcurso de un mismo combate. En Blue Sky Area, por ejemplo, comenzamos en una aeronave que va destruyéndose paulatinamente, seguimos luchando en el aire mientras caemos a tierra y acabamos peleando en el patio de un castillo. Vaya, todo un derroche de originalidad. En cuanto a los modos de juegos, han sufrido una profunda revisión. A parte del Básico, Arcade y Original, se ha incluido el magnífico Adventure en el que los objetos que utilicemos durante los combates se añaden a un inventario que es posible revisar posteriormente en la Tienda de Items donde, además, podemos comprar otros objetos y realizar combinaciones entre ellos. Y no te creas que es fácil acabar la colección ya que está formada por más de 120 ítems.

Hemos dejado muchas novedades en el tintero para cuando analicemos la versión PAL, pero ten por seguro que si el primer Power Stone era muy bueno, el segundo es una auténtica *delicatessen*.

Samba de Amigo

Desarrollador: **Sonic Team**
Género: **Musical**
Origen: **Japón**

Puntuación: **90 %**

La moda de los juegos musicales se extiende por el mundo de los videojuegos como una plaga y el caso de la Dreamcast no es una excepción. Los nipones ya disfrutan desde hace algún tiempo de una versión del clásico Dance Dance Revolution y del excelente Space Channel 5. Pero la guinda al pastel se ha encargado de ponerla el hilarante Samba de Amigo. Y es que este pintoresco juego es uno de los títulos más divertidos que hemos tenido la oportunidad de probar nunca en la redacción. Va en serio.

El objetivo de Samba de Amigo es, cómo no, seguir el ritmo de las diversas canciones incluidas. Sin embargo, a diferencia de otros

Este juego te proporcionará todo el ritmo y la diversión que estabas esperando

representantes del género, esta vez el juego cuenta con un periférico propio de lo más original: nada menos que unas estridentes maracas electrónicas.

Dejando a un lado el miedo al ridículo, uno o dos jugadores deberán llevar las maracas hacia arriba, hacia abajo o hacia los lados (según la dirección de los indicadores mostrados en la pantalla) y agitarlas frenéticamente siguiendo el ritmo marcado por la música. Para colmo, en algunos momentos de la canción, los jugadores deberán adoptar ciertas poses con las maracas. Sin duda, hasta la dignidad del más pintado quedará aquí hecha añicos.

La habilidad de cada jugador se clasificará de la A a la F. La primera letra del abecedario se otorga a los más marchosos mientras que la F está reservada para los más torpes.











Diversión extrema

Éste es el amplio repertorio de modos de juego que incluye genial Samba de Amigo:

ARCADE. Éste modo es idéntico al juego para recreativa. Aquí podrás escoger el nivel de dificultad y una canción entre tres posibles.

ORIGINAL. Como el modo Arcade, solo que aquí tienes acceso a todas las músicas desde el comienzo.

TRAINING. Este modo de entrenamiento permite practicar tanto tiempo como quieras antes de "saltar al ruedo".

CHALLENGE. Modalidad accesible sólo consiguiendo una cierta clasificación, premios o Max Amigos. Si finalizas el desafío con éxito, descubrirás una pieza musical oculta.

BATTLE. Opción para dos jugadores en la que cada uno cuenta con una barra de energía y una bomba. En función de su sentido del ritmo, la bomba crece hasta explotar. El último jugador que queda vivito y coleando es el ganador.

LOVE-LOVE. En este modo surrealista, los jugadores participan en una especie de modo cooperativo en el que sus aciertos y errores determinan su compatibilidad amorosa.

INTERNET. Desde esta opción, los usuarios nipones pueden conectarse a la página Web de Samba de Amigo e hincharse a descargar nuevos archivos de música para el juego. Algunas de las piezas actualmente disponibles son Open Your Heart (extraída de Sonic Adventure), Dreams Dreams (perteneciente a NiGHTS) o After Burner (del clásico After Burner).

MINIJUEGOS Y SONIDOS. A todo esto hay que añadir la inclusión de una serie de minijuegos ocultos y sonidos como el fastuoso chillido de mono (similares a los del Dire cuando nos da órdenes) que puedes reproducir desde la opción Voice Select al agitar las maracas.





Paralelamente, un medidor de combos se encarga de contar cuántas notas se han marcado sin perder el ritmo. La máxima puntuación obtenida en cada prueba se denomina Max Amigo.

La edición para Dreamcast incluye un repertorio inicial de 14 piezas de música latina entre las que destacan las conocidísimas Macarena, Samba de Janeiro, El Mambo o La Bamba. A los fans de Ricky Martin, sin embargo, les entristecerá saber que las canciones "Cup of Live" y "Livin´ La Vida Loca" presentes en la recreativa, no han podido aparecer en la versión para Dreamcast porque Sony, propietario de los derechos, no lo ha autorizado. Pese a estas ausencias, la selección de canciones "calientes" incluida en el juego te proporcionará todo el ritmo y la diversión que estabas esperando. Los divertidísimos personajes del juego, son geniales. Aunque la voz cantante la llevan, sin duda alguna, el mono Amigo y Linda, la mulata brasileña , tampoco desmerecen los osos Bingo y Bongo, los tigres Wamba y Chumba e, incluso, los cactus danzarines.

De todas formas, si te atreves a comprar este juego, estás prácticamente obligado a adquirir también las maracas. Aunque es posible utilizar el controlador estándar, sin las maracas Samba de Amigo pierde toda su gracia. Y precisamente este es el principal problema del juego puesto que un único par de maracas cuesta en Japón aproximadamente unas 25.000 pesetas. Esperemos que cuando el juego se distribuya en Europa, los señores de Sega sean más comedidos.



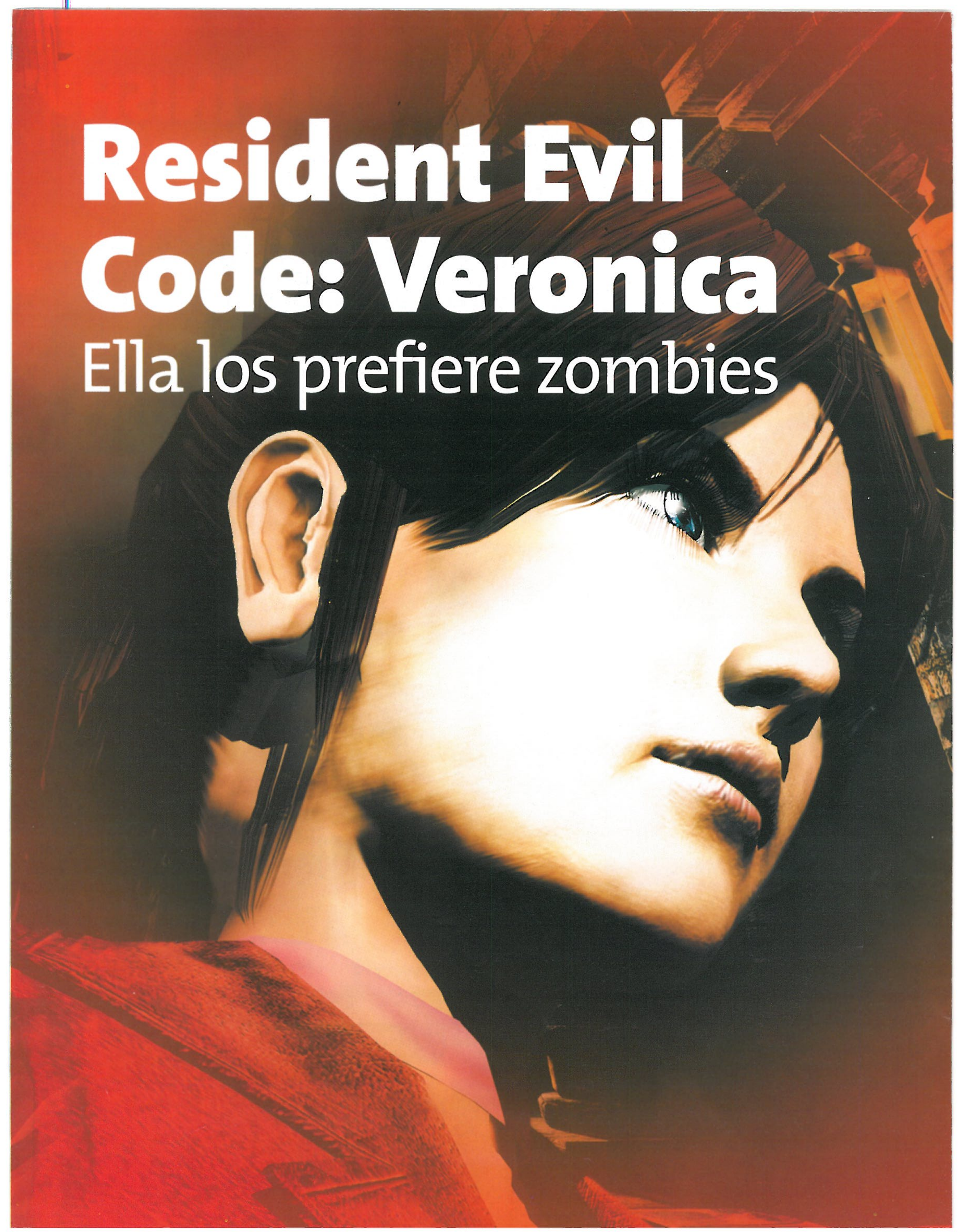
PHOTOFINISH

LOS MEJORES JUEGOS DEL MERCADO ANALIZADOS A FONDO

26

34

30



Resident Evil Code: Veronica
Ella los prefiere zombies



Los malos también pueden ser humanos

No contento con haber traicionado a sus compañeros en RE 1, Albert Wesker vuelve a aparecer en Code: Veronica. Además de conocer más detalles sobre su colaboración con Umbrella, poco a poco iremos descubriendo más información acerca de la propia corporación y conoceremos a Alfred y Alexia, dos simpáticos hermanos que son los amos de la empresa y que nos intentarán poner las cosas difíciles durante toda la aventura. Por cierto, aún te debes estar preguntando si Veronica es el nombre del súper-mega-chungo enemigo final. No te queremos chafar las sorpresas del espectacular desenlace del juego, pero el código Veronica designa algo que no puede faltar en los Resident Evil...





Género: **Aventura 3D**
Nº Jugadores: **1**
Internet: **No**
Minijuego VM: **No**
Opción 60 Hz: **Sí**
Idioma: **Textos en castellano**

Desarrollador: **Capcom**
Distribuidor: **Proein**
Precio: **9.990 ptas**

Después de asistir últimamente a una auténtica invasión de versiones de juegos que ya habían aparecido hace algún tiempo para otras plataformas (Soul Reaver, Tomb Raider: The Last Revelation, Resident Evil 2...), nos empezábamos a preguntar si nuestra Dreamcast no se iba a convertir en una especie de retiro dorado para los grandes personajes del mundo de los videojuegos, donde acudirían para protagonizar una versión póstuma de sus aventuras. Por eso, estábamos esperando ansiosamente algún título desarrollado específicamente para la consola, que fuera capaz de aprovechar realmente toda su capacidad y dejarnos con la boca abierta. Pues bien, ya podemos decir tranquilamente que la espera ha llegado a su fin. Con Resident Evil Code: Veronica, Capcom, igual que en su día hizo Namco con Soul Calibur, ha explotado a conciencia el potencial de la Dreamcast para ofrecernos un juego absolutamente imprescindible.

Pero la excepcionalidad de Code: Veronica no le impide a este título conservar el espíritu que comparten todos los episodios de la saga Resident Evil. Así que, de nuevo, deberás resolver puzzles, cargarte a unos cuantos muertos vivientes y explorar diversas zonas para ir avanzando en la historia y conocer más detalles sobre la misteriosa corporación Umbrella. El mérito está en que, partiendo de esa base, Capcom ha conseguido mejorar los suficientes aspectos como para considerar a este título el mejor de la serie. Pero vayamos por partes. La historia siempre ha







sido algo esencial en Resident Evil y esta vez no es una excepción. Todo sucede tres meses después del desenlace de la segunda parte, mientras Claire Redfield continúa buscando a su hermano Chris y es capturada por Umbrella y enviada a una remota isla. Este punto de partida del juego está explicado de forma espectacular en la fabulosa intro de Code: Veronica, una auténtica obra de arte que no te cansarás de ver una y otra vez. De esta manera una de las novedades es evidente desde el principio: ya no visitaremos Raccoon City, una ciudad en la que, después del paso de dos virus mortíferos y de los protagonistas de tres videojuegos, no debe quedar títere con cabeza.

Una vez metido de lleno en la aventura, descubrirás muy pronto a un personaje que podrás controlar en algunos momentos (tal y como sucedía con Sherry y Ada en RE 2). El chico en cuestión se llama Steve Burnside y es un preso recluido en la misma isla que Claire que se parece sospechosamente a Leonardo Di Caprio y que, para que estés avisado, pone la nota sentimental al enamorarse de la protagonista (algo que, por otra parte, no nos extraña demasiado).

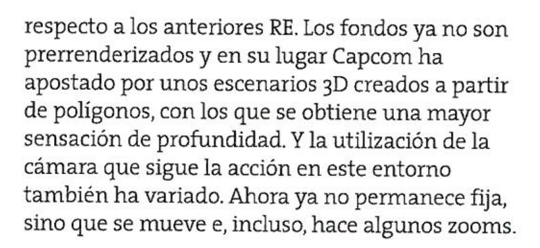
Esta vez, además de controlar a este Di Caprio sintético en situaciones puntuales, también deberás guiar los pasos de otro personaje poco después de empezar a jugar el segundo GD con Claire. Este otro protagonista es el mismísimo Chris Redfield, que curiosamente, cual Marco y su mono Amelio, también está buscando a su familiar. Sin embargo, en esta ocasión las dos historias no suceden simultáneamente en el tiempo como en Resident Evil 2. El argumento es lineal, por lo que pasarás a jugar con Chris cuando éste llega a la isla donde empezó su aventura Claire, aunque ella ya se habrá trasladado hasta la Antártida en un viaje más accidentado que una vuelta a la Tierra de la MIR. En el apartado gráfico encontramos uno de los mayores cambios con





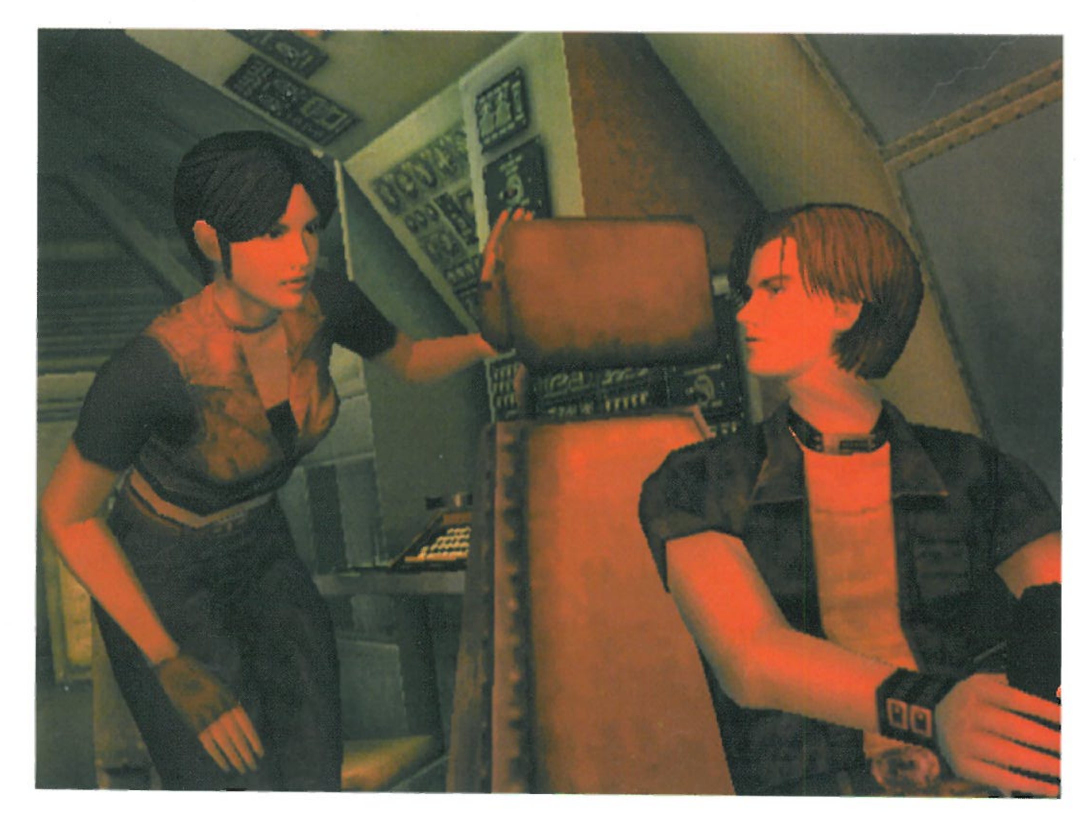






respecto a los anteriores RE. Los fondos ya no son prerrenderizados y en su lugar Capcom ha apostado por unos escenarios 3D creados a partir de polígonos, con los que se obtiene una mayor sensación de profundidad. Y la utilización de la cámara que sigue la acción en este entorno también ha variado. Ahora ya no permanece fija, sino que se mueve e, incluso, hace algunos zooms.

Esta movilidad de la cámara contribuye a tener la sensación de estar asistiendo a una película en la que nosotros somos los auténticos protagonistas. En este planteamiento totalmente cinematográfico están integradas a la perfección las excelentes secuencias, tanto las de vídeo como las generadas por la consola. Un ejemplo es la primera vez que Chris es atacado por un Hunter,







unos bichos que son uno de los numerosos guiños del juego al primer episodio de la saga. En ese momento, la secuencia nos muestra cómo un pequeño robot detecta nuestra presencia y pasamos a contemplar el punto de vista del engendro mientras avanza en nuestra búsqueda. Justo cuando salta al lugar donde te encuentras, vuelves a controlar a Chris.

Dentro de todo este apartado visual también se han cuidado al máximo los pequeños detalles, desde las ondas que se crean en el agua cuando un personaje cruza por ella hasta los efectos de luz dinámica, pasando por el increíble aspecto de los protagonistas. Tanto Claire como Steve y Chris tienen un aspecto muy suavizado y sus animaciones (aunque no dejan de ser similares a las de anteriores entregas) son bastante más fluidas. De todas formas, el cambio de imagen de nuestra querida Claire ha resultado ser opuesto al de Jill Valentine. Si la

Los señores de Capcom han desarrollado un juego capaz de aprovechar a conciencia el potencial que encierra la consola de Sega

protagonista de Resident Evil 3 cambiaba su uniforme del ejército por un escote y una minifalda, la señorita Redfield ha jubilado sus pantalones cortos y esta vez la encontrarás ataviada con unos vaqueros.

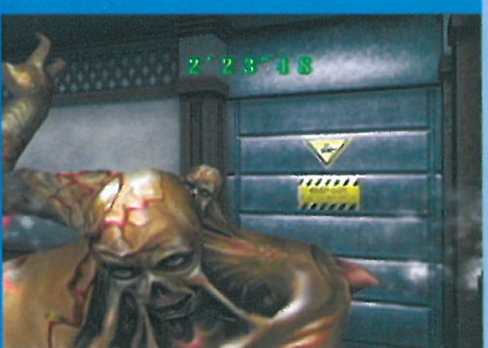
El sonido, sin llegar a los niveles de espectacularidad de los gráficos, también tiene elementos destacables. La música continúa variando según lo que esté sucediendo, acompañando perfectamente escenas de tensión, de acción o de simple exploración. Además, algunos efectos interesantes han sido incluidos en las clásicas imágenes que nos muestran cómo se abren las inevitables puertas mientras se carga un nuevo escenario. Si en ese momento escuchas los latidos del corazón de tu personaje y una música inquietante, ten por seguro que lo que vas a encontrar al otro lado no será precisamente una fiesta de cumpleaños.

Es cierto que algunos aspectos, como por ejemplo el discutido sistema de control, no han variado aunque se ha incluido un nuevo movimiento que te permite girar 180 grados. No obstante, si a un juego de la saga Resident Evil le quitaras los zombies, los momentos de tensión y los sustos de muerte se perdería toda su esencia. Los cambios para mejorar un nuevo capítulo tienen que venir en aspectos como la trama y los gráficos. Todo eso, y mucho más, es justamente lo que incorpora Code: Veronica. Capcom nos ha permitido a todos los dreamcasteros tener el honor de contar con el mejor Resident Evil desarrollado hasta la fecha.

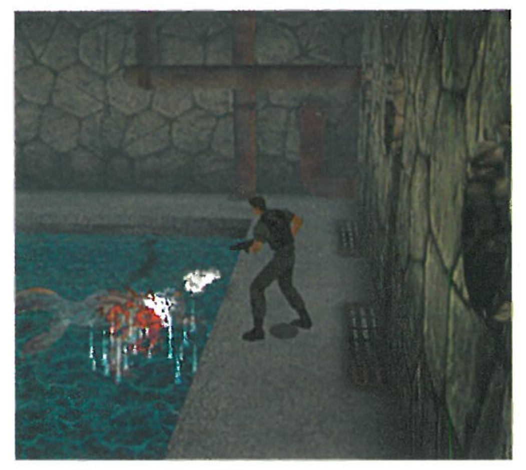
Sorpresa, sorpresa

Las sorpresas al acabarte el juego son bastante habituales en la saga Resident Evil. Una de las más llamativas en el caso de Code: Veronica es la posibilidad de acceder al Battle Mode, una opción que te permite escoger entre la habitual vista en tercera persona o (si recoges un determinado objeto durante la aventura principal) una nueva vista en primera persona similar a la utilizada en The House Of The Dead 2. Al principio sólo contarás con tres personajes jugables, pero podrás ir descubriendo más protagonistas del juego si eres lo suficientemente habilidoso eliminando engendros.









VEREDICTO

Gráficos	
Sonido	
Jugabilidad	
Adicción	

Puntuación global 98%

TOMA NOTA

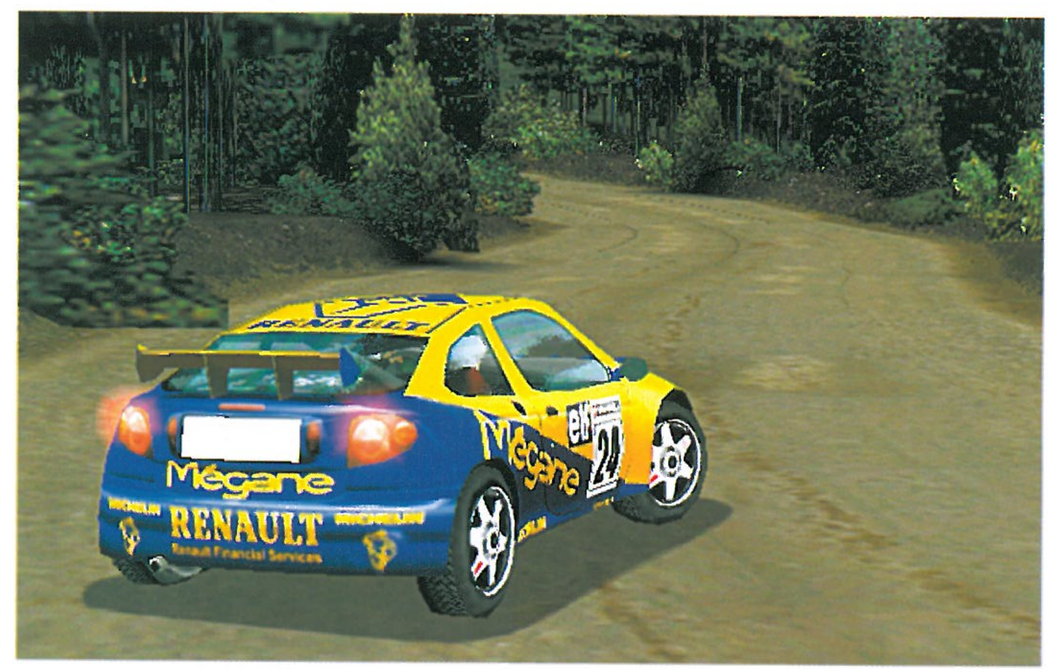
Como todos los episodios de la saga Resident Evil, Code: Veronica sigue teniendo zombies a mogollón y momentos de mucho miedo. Pero, además, cuenta con unos gráficos excepcionales que son de los mejores que hemos visto en nuestras Dreamcast europeas. En dos palabras: in-dispensable.

V-Rally 2 Expert Edition

Rally se escribe con V

Género: **Conducción**
Nº Jugadores: **1 a 4**
Internet: **No**
Minijuego VM: **No**
Opción 60 Hz: **Sí**
Idioma: **Inglés**

Desarrollador: **Eden Studios**
Distribuidor: **Infogrames**
Precio: **8.990 ptas**



A pesar de que Carlos Sainz no está teniendo mucha suerte últimamente (la frase ¡Trata de arrancarlo por Dios! debe ser la más utilizada en España cuando un coche no se decide a ponerse en marcha) lo cierto es que el subgénero dedicado a las carreras de rallys siempre ha contado con un gran número de seguidores. Aunque en nuestra bienamada Dreamcast el único representante hasta ahora era Sega Rally 2, en otras plataformas el catálogo de juegos de este tipo es bastante extenso (sólo en PlayStation encontramos a Colin McRae, Rally Masters, Rally Championship y otros tantos).

Precisamente, uno de los pioneros en este tipo de juegos fue V-Rally y una versión especial de su segunda parte denominada Expert Edition ha sido enviada al territorio Dreamcast para plantarle cara al hasta ahora solitario Sega Rally.





A pesar de su impecable aspecto inicial, los vehículos irán reflejando las salpicaduras y los daños sufridos durante la carrera

La versión que apareció para PSX ha sido mejorada sobre todo a nivel gráfico. Los vehículos, por ejemplo, cuentan con más de 2.000 polígonos y se han reproducido 84 tramos que suman un total de 400 kilómetros repartidos por diferentes países. El resultado de todos estos números salta enseguida a la vista, ya que tanto los coches como los escenarios cuentan con una definición y un nivel de detalle asombroso. Pero como todo no puede ser perfecto en esta vida, V-Rally 2 también presenta algún que otro problemilla. El mayor de todos ellos se hace evidente al colocar el vehículo en su medio natural que, en este caso, no es el taller mecánico sino la carretera. En nuestra versión de review los diversos modelos no acaban de estar bien integrados en el entorno y en alguna ocasión parece que floten e, incluso, las ruedas son abducidas de vez en cuando por el asfalto. Como suponemos que no todas las carreteras están infestadas de arenas movedizas éste es, sin duda, el mayor punto flaco del juego. Y la verdad es que es una pena, porque sin este defecto podríamos estar ante el juego de rallys definitivo. La sensación de velocidad cuando te pones a los mandos del vehículo es perfecta y los piques por arañar algunos segundos al crono que te permitan subir posiciones en la clasificación son uno de los mayores alicientes de V-Rally 2.

Además, la cantidad de opciones harán feliz a cualquier aficionado al género. Los modos Trophy, Arcade y Time Trial te proponen competir contra otros tres coches o contra el



crono. El modo Championship, por su parte, es el más similar al auténtico Campeonato del Mundo. Aquí debes pasar tramos contra el reloj y ganar los puntos necesarios para convertirte en el mejor piloto de la temporada.

Para disputar todas las competiciones puedes escoger, al principio, entre réplicas de 16 coches oficiales de la temporada pasada divididos en tres grupos: World Rally, 1.6 L Kit Cars y 2 L Kit Cars. Además, al ir triunfando en las diferentes carreras puedes descubrir hasta 10 vehículos secretos, algunos tan curiosos como el Renault Gordini. Aunque los diferentes modelos tienen una pinta de lo más reluciente al empezar una competición, las salpicaduras y abolladuras que van sufriendo han sido reproducidas a la perfección y además van afectando a tu conducción. El único pero en este sentido es la excesiva facilidad con la que los coches vuelcan, un problema que ya encontrábamos en el primer V-Rally y que no ha sido solucionado completamente. El modo Championship te permite arreglar, entre los tramos de cada rally, estos desperfectos que va sufriendo tu vehículo.

Mención aparte merece el Editor de Circuitos, muy completo y de sencillo manejo, con el que podrás crear carreteras con más recovecos que un culebrón venezolano.

Por cierto, al tomar curvas muy cerradas tanto en los recorridos que crees como en cualquiera de los circuitos estándar es posible que la cámara realice algún movimiento un poco brusco. Es otro de los pequeños fallos que impiden a V-Rally 2 sobresalir de verdad entre el catálogo de juegos de conducción. Con un mayor cuidado en estos detalles, estaríamos ante un título gráficamente espectacular y muy jugable, dos aspectos que, de todas formas, lo hacen recomendable para los que siempre quisieron ser como Carlos Sainz... pero sin la influencia de Pepe Gáfez.

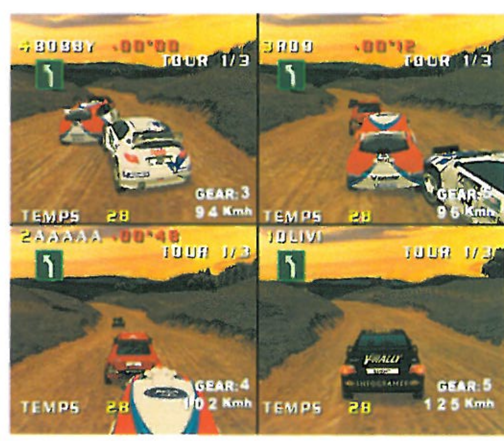
Una de las opciones más interesantes que incluye V-Rally 2 Expert Edition es el Editor de circuitos, mediante el cual podrás diseñar las pistas de tus sueños

Con estas manitas

El Editor de Circuitos de V-Rally 2 te permite crear el recorrido que siempre quisiste hacer pero que nunca te atreviste a construir con tu Scalextric. Aquí podrás fabricarte artesanalmente tu propia carretera escogiendo el número de curvas, las pendientes y su inclinación, las condiciones climatológicas e, incluso, el país donde está situada. Además, también es posible darte un garbeo con el coche que escojas por el circuito que acabas de crear. Seguro que el Ministerio de Fomento no van tan rápido.







VEREDICTO

Gráficos	3,5/5
Sonido	3,5/5
Jugabilidad	4/5
Adicción	4/5

Puntuación global 79%

TOMA NOTA

Es una verdadera pena que no se hayan pulido algunos defectos de V-Rally 2 Expert Edition. Lo cierto es que se trata de un juego muy adictivo, pero si los coches estuvieran mejor integrados en los circuitos la puntuación sería mucho mayor y superaría al ya clásico Sega Rally 2.

Sega WWS 2000 Euro Edition

Fútbol entre tulipanes





Género: **Deportes**
Nº Jugadores: **1 a 4**
Internet: **No**
Minijuego VM: **No**
Opción 60 Hz: **Sí**
Idioma: **Textos en castellano**

Desarrollador: **Silicon Dreams**
Distribuidor: **Sega**
Precio: **8.990 ptas**

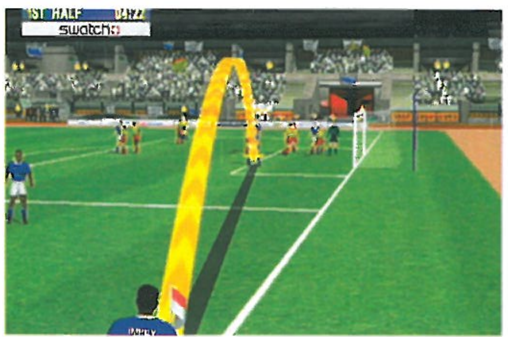
La aparición de juegos basados en acontecimientos deportivos no es, precisamente, una gran novedad. Sin ir más lejos, las Olimpiadas que se celebrarán este verano en Sydney servirán como excusa para que aparezcan algunos títulos con los que puedas emular a los mejores atletas del momento sin levantarte del sofá. Por eso, el lanzamiento de un juego coincidiendo con la Eurocopa de selecciones nacionales que se disputa en la tierra del simpático Van Gaal (Holanda) y en Bélgica tampoco resulta una gran sorpresa. Lo que sí resulta más extraño es que se trate de una edición especial del Sega WorldWide Soccer 2000, un título que apareció en el mercado hace apenas cinco meses.

Seguro que recordáis la pequeña decepción que nos llevamos con SWWS. Aunque el juego nos hizo albergar muchas esperanzas en un principio, la exasperante lentitud con la que se movían los jugadores provocaba que los partidos acabaran resultando más aburridos que una rueda de prensa de Luis Aragonés. Al margen de la excusa de la Eurocopa, estos problemillas técnicos han sido la principal razón que ha justificado el desarrollo de esta Euro Edition. Por eso, en lugar de limitarse a realizar el mismo juego con algunas mínimas modificaciones (al estilo de lo que hace EA con su serie FIFA), Silicon Dreams ha optado por llevar a cabo un lavado de cara general centrado, sobre todo, en lo que sucede dentro del campo.

La principal novedad en este aspecto es el aumento en la velocidad de los jugadores y la ausencia casi total de ralentizaciones. De hecho, es posible adecuar la velocidad a la que quieres que se desarrolle el partido. Puedes optar por disputar encuentros frenéticos u otros más pausados en los que tendrás tiempo de estudiar la próxima jugada y de analizar si la táctica escogida es la correcta. Por supuesto, la opción estrella es la posibilidad de disputar la Eurocopa escogiendo uno de los equipos clasificados para la fase final y jugando sus partidos correspondientes en recreaciones de los estadios reales que cuentan con todo lujo de detalles. Incluso el aspecto y los peinados de algunos de los jugadores han sido reproducidos, aunque

En esta versión remozada del Sega Worldwide Soccer los jugadores se mueven más rápido y las ralentizaciones prácticamente han desaparecido

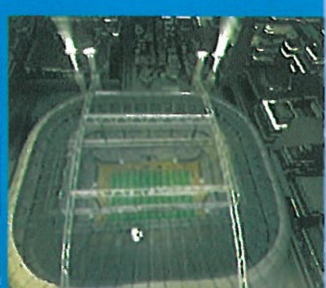




Clases de geografía europea

Para intentar darle el ambientillo adecuado al juego desde el principio, Silicon Dreams ha incluido una intro que nos muestra a un habilidoso chaval que juguetea con una pelota. Después de hacer unas cuantas piruetas, este imitador de Maradona (con unos cuantos kilos de menos) se marca una espectacular chilena y el balón va recorriendo toda Europa hasta llegar a un estadio holandés. Todo parece precioso ¿no?, el problema es que la secuencia comienza teóricamente en España y allí encontramos a un señor mejicano con su típico sombrero y su guitarra (¡¡¡¡?????). Parece que alguien no iba mucho a las clases de geografía.





algunos (como es el caso de Raúl) no es que hayan quedado muy favorecidos.

Al margen de estos cambios, algunos elementos se mantienen idénticos al juego original. Encontrarás las diversas copas y ligas (con la participación de clubs de todo el mundo), las imágenes de la Visual Memory que van variando según lo que suceda en el campo... y algunas animaciones un poco bruscas de los futbolistas. Los comentaristas continúan hablando exclusivamente en el idioma de Beckham, Shearer y compañía y los únicos nombres reales continúan siendo, precisamente, los de los futbolistas ingleses. El resto de los jugadores siguen disfrutando de alias que parecen inventados por el mismísimo Chiquito de la Calzada (Alcorter, Surgy, Amour o Ferrair son sólo algunos divertidos ejemplos).

De todos modos, el incremento en la velocidad de los partidos ha mejorado considerablemente la jugabilidad de SWWS y lo cierto es que, entre todos los juegos de fútbol aparecidos para Dreamcast, este Euro Edition es el más recomendable. Además, no todos los días puedes llevar a los muchachos del "macho" Camacho hasta la finalísima de la Eurocopa.







VEREDICTO

Gráficos	
Sonido	
Jugabilidad	
Adicción	

Puntuación global 76%

TOMA NOTA

Carne o pescado, Zipi o Zape, Virtua Striker o SWWS 2000 Euro Edition... Son grandes dilemas que nos vienen a la mente. Para nosotros, en conjunto, esta edición del Sega WorldWide Soccer supera a Virtua Striker por un muy estrecho margen.

Tech Romancer

Romanzinger Z

Género: **Beat'em-up 3D**
Nº Jugadores: **1 ó 2**
Internet: **No**
Minijuego VM: **Sí**
Opción 60 Hz: **Sí**
Idioma: **Inglés**

Desarrollador: **Capcom**
Distribuidor: **Virgin**
Precio: **8.990 ptas**

Capcom parece estar inmersa en una interminable huelga a la japonesa con el fin de desarrollar un juego capaz de destronar a Soul Calibur como rey de los beat'em-up. La compañía nipona ha desarrollado para la 128 bits de Sega títulos de diversa catadura como si de churrojuegos se trataran. Desde los poco destacables Jojo's Bizarre Adventure y Street Fighter Double Impact hasta los más interesantes Street Fighter Alpha 3, Marvel Vs. Capcom 1 & 2 y Power Stone 1 & 2. Tech Romancer, conocido en Japón como Chou-Kou-Senki: Kikaioh, se añade a este último grupo.

A simple vista podríamos pensar "vaya, otro juego de lucha de Capcom". *Posí* (como diría cierto personaje travestido y chepudo), pero con todo lo que ello implica. Es decir, Tech Romancer posee una jugabilidad marca de la casa que logra enmascarar unos gráficos modestos. Puntualicemos. No es que el juego sea visualmente tan desagradable como un *striptease* de Marujita Díaz pero la mayoría de escenarios parecen de mentirijilla comparados con unos personajes excelentemente *poligonalizados* y con unos efectos de luz cegadores. Las ambientaciones urbanas dejan









bastante que desear ya que parecen almacenes repletos de cajas y no ciudades edificadas. Esta impresión se acentúa si tenemos en cuenta que los luchadores son robots descomunales (mechas para los expertos) capaces de derribar sin esfuerzo varios rascacielos (igual que nuestro redactor jefe Snatcher cuando se come una buena fabada asturiana).

El principal aliciente para unos, obstáculo para otros, es que el habitual plantel de humanos malabaristas y pendencieros ha sido sustituido por un ramillete de robots que hacen lo mismo que los anteriores pero a lo grande. Hay que reconocer que esta grandiosidad queda perfectamente reflejada en los combates, gracias sobre todo a las continuas explosiones que producen la mayoría de ataques. La ejecución de los movimientos ofensivos es sencilla como pocas, más en la línea de Power Stone que de cualquier Street Fighter. Mención especial merece un ataque llamado *Final Attack*, al estilo *fatality* de los Mortal Kombat. Dependiendo del robot que hayas elegido, puedes llegar a zamparte hasta las tres cuartas partes de la barra de daño de un enemigo. Todos son espectaculares pero algunos son también delirantes (Bolon, por ejemplo, te lleva a merendar y luego te destroza como si nada).

Por cierto, la influencia Power Stone vuelve a quedar patente en Tech Romancer. Un ejemplo serían los ítems que podemos recoger en el escenario (comenzamos siempre con tres de ellos) que proporcionan mayor defensa o armas extras de uso limitado. Otra de las similitudes radica en que se dejan de lado las dos dimensiones para ofrecernos un entorno tridimensional más que digno aunque no se permita la misma libertad de movimientos.

La mecánica es común al resto de beat'em-up, o sea, gana quien más veces y más rápido *acaricie* al contrario. Sin embargo, la habitual barra de vida o de energía ha cambiado por un contador de daños y por un indicador que informa del estado en el que se encuentra la armadura del robot. Cuando el segundo llegue a cero, será pasto de su rival y cuando el primero se llene, pues... adiós muy buenas.

Que el juego ha sido desarrollado en Japón resulta más que evidente. Tanto el género al que pertenece (beat'em-up de mechas), algunos robots (busca las siete diferencias entre G. Kaiser y Mazinger Z) como su título (eso de Romancer es más cursi que el lenguaje del exlegionario del Gran Hermano) dan buena cuenta de ello. Pero donde verdaderamente queda patente es en la modalidad Story Mode donde los combates se suceden como si fuesen diversos capítulos de una serie de dibujos animados nipona.

Cada personaje cuenta con sus propios hilos argumentales que desembocan en diversos finales (por ejemplo, si ganas un determinado combate sin utilizar ninguna continuación podrás ver un final distinto). Gracias a éste y a otros muchos otros detalles tendrás juego para rato y, lo que es más importante, disfrutarás como un mecha enano.

Saca el polvo a la pantalla de tu VM

Si quieres saber lo que vale una Visual Memory entra en el Tatsumi Techno Dome. Allí te esperan 16 extras incluyendo robots ocultos como el controlado por Jim Saotome (sí, el de Cyberbots y Marvel vs. Capcom) o tres minijuegos muy adictivos y provechosos. El primero de ellos se encuentra disponible desde el principio, mientras que el segundo y el tercero se consiguen al finalizar el Story mode con cuatro y con ocho personajes respectivamente. Otro extra se activa al finalizar el Hero Challenge Mode y el resto son canjeables por los puntos que se obtienen en dicha modalidad de juego y en los minijuegos.



VEREDICTO

Gráficos	3,5/5
Sonido	4/5
Jugabilidad	4,5/5
Adicción	4,5/5

Puntuación global 83%

TOMA NOTA

Aunque en esta ocasión hay más innovaciones de lo normal, se ha mantenido la exitosa fórmula de la compañía japonesa: Jugabilidad enorme + Diversión segura + Gráficos mejorables = Beat'em-up de Capcom.





Dragon's Blood

Dragon's Bluf





Género: **Acción/Aventura**
Nº Jugadores: **1**
Internet: **No**
Minijuego VM: **No**
Opción 60 Hz: **Sí**
Idioma: **Inglés**

Desarrollador: **Treyarch/Crave**
Distribuidor: **Virgin**
Precio: **6.990 ptas**



Aunque en Estados Unidos se le ha llamado Draconus: Cult of the Wyrm, Virgin ha decidido distribuir este juego en Europa con el nombre de Dragon's Blood, un título mucho más acertado. Dragones no se ven muchos pero sangre hay para nutrir a todo el sistema bancario español. Que te sirva de aviso por si eres una persona impresionable (como nuestro director Capoerista, quien se desmayó a los cinco minutos de comenzar una partida). Y no es que sea un juego decididamente gore o mucho más violento que la mayoría, pero todo enfrentamiento con monstruo enemigo deriva inevitablemente en una carnicería.

Dejando un poco de lado su patente crudeza, el planteamiento de Dragon's Blood resulta bastante interesante a priori. Un mundo fantástico llamado Borderlands en el que la magia y la fuerza bruta compiten por predominar una sobre la otra, es el escenario elegido para desarrollar un juego de acción con algo de aventura de por medio. Un narrador nos informa de nuestros objetivos durante la transición entre niveles. Su dicción, pronunciación y entonación son perfectas... pero habla en inglés, como el resto de personajes durante las secuencias dialogadas.

Dragon's Blood bebe de fuentes tan clásicas como *El señor de los anillos* o *El Hobbit* de Tolkien, aunque también está influenciado por el mundo de *Dungeons & Dragons*

Influencias las hay, y bastante evidentes: desde la imaginería del Tolkien de *El señor de los anillos* y *El Hobbit* hasta algunos detalles de Soul Fighter, pasando por todo lo relacionado con *Dungeons & Dragons*. El refrito consigue resultar llamativo gracias a la acertada mezcla de géneros aunque su desafortunada realización técnica dinamita gran parte de su potencial.

Unos cuantos pantallazos pueden dar una impresión equivocada de la realidad. Puedes observar cómo los personajes poseen un tamaño considerable y cierto atractivo visual mientras que los efectos de luz son una auténtica virguería. Es cierto, pero también lo es que los protagonistas parecen surgidos de un geriátrico

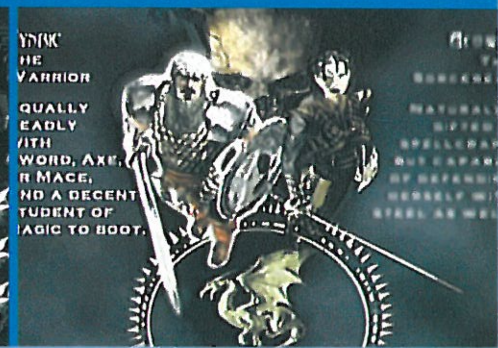




¿Sexo débil?

Hombre o mujer, he aquí la elección. Al comenzar una partida debemos escoger entre dos personajes: Cynric el guerrero y Aeowyn la hechicera (cuyo nombre guarda un sospechoso parecido con Eöwyn de "El señor de los anillos"). El primero de los personajes es todo testosterona concentrada aunque puede aprender algunos hechizos, mientras que la segunda está más dotada tanto física como mágicamente.
En ambos casos, comienzan con unos puntos de vida, una espada, un escudo y una palmada en la espalda. Pero según el número de hadas que recojan, podrán mejorar sus características ofensivas defensivas y mágicas entre fase y fase.



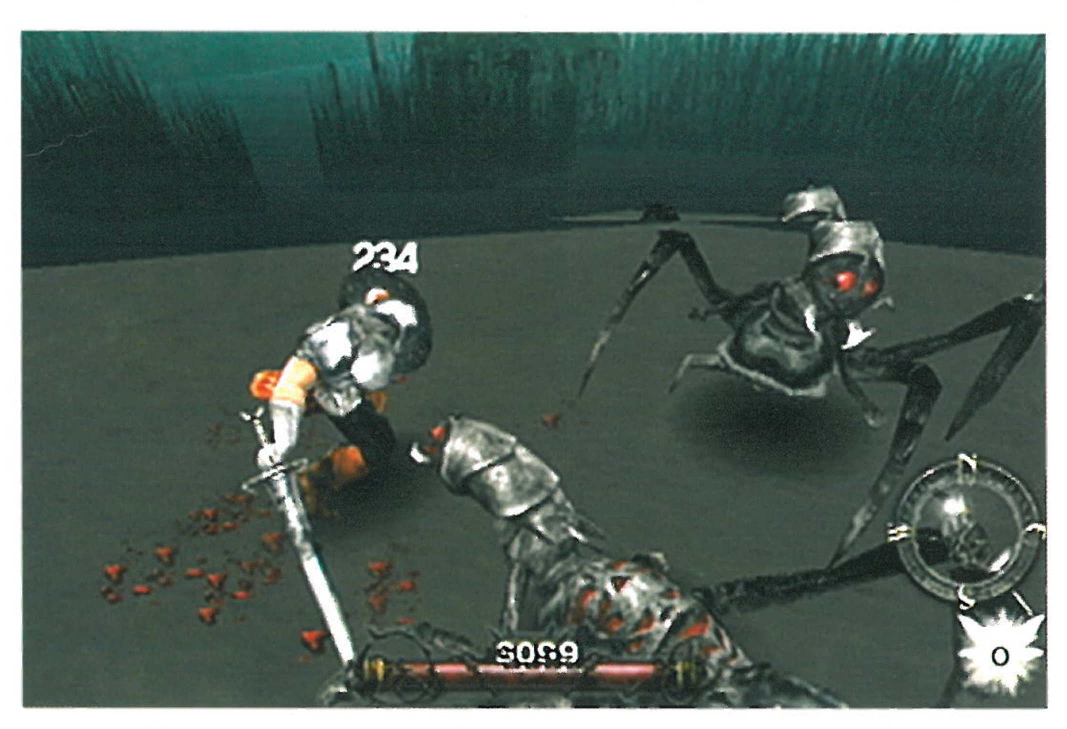


debido a sus movimientos reumáticos y que el juego parece una convención de errores de programación. Si has tenido la oportunidad de jugar al citado Soul Fighter o a Blue Stinger, puedes hacerte una idea del inadecuado seguimiento de la acción efectuado por el juego de cámaras de Dragon's Blood.

Pero todo esto es una minucia comparado con los estragos del clipping o con el protagonismo del ralentí, que aparece cuando le da la gana aunque haya sólo un personaje en pantalla. Y ¿qué decir de la portentosa difuminación del horizonte en los escenarios exteriores? Pues que jamás en la vida habíamos visto tanta cantidad de niebla junta. Resulta una gozada meterse en un edificio aunque sólo sea por encontrar algo de solidez ambiental. La lista de desagravios no termina aquí ya que el control del héroe o heroína es bastante caótico y los combates iniciales suelen acabar como el Rosario de la Aurora. Sin embargo, a base de práctica y resurrecciones uno acaba por cogerle el tranquillo al asunto.

Los enemigos poseen una elevada inteligencia artificial ya que suelen atacar en grupo y buscan la espalda a la mínima que pueden. El escudo tiene su utilidad y resulta más que recomendable alternar su uso con los ataques. Gracias a estos detalles, el sistema de combate podría haber sido uno de los grandes aciertos del juego pero los errores de control y de seguimiento de la acción hacen más daño que el hachazo de un orco en plenas vergüenzas.

No queremos finalizar este análisis sin mencionar al entrañable reparto de seres mitológicos o fantásticos que deambulan por los 15 niveles que forman la aventura. Elfos, orcos, goblins, minotauros, ogros, insectos gigantes y lagartos humanoides intentan amenizar un juego que gana mucho cuando lo pausamos.





VEREDICTO

Gráficos
Sonido
Jugabilidad
Adicción

Puntuación global 63%

TOMA NOTA

Si estás fascinado por la fantasía medieval éste es un juego que la recrea excelentemente, aunque contenga casi todo tipo de errores técnicos habidos y por haber. Un ejemplo ideal para el cursillo de programación en dos minutos *Manos a la obra*.

Números atrasados

¡Tu segunda oportunidad!

¿No llegaste a tiempo para comprarte un número anterior de Dream Planet? ¿Te falta una parte de la guía de tu juego favorito? ¿Quieres tener todos y cada uno de los números de tu revista preferida? No te apures, en esta vida prácticamente todo tiene solución.
Si deseas recibir algún número atrasado de Dream Planet, llama cuanto antes al teléfono 93 654 40 61 y **PÍDELO.**



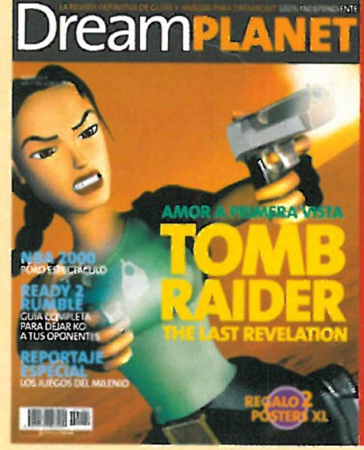
Dream Planet 1
TOMA DE CONTACTO: Resident Evil Code:Veronica, Vigilante 8: Second Offense, Evolution, Shadow Man.
PHOTOFINISH: Soul Calibur, Sonic Adventure, Power Stone, The House of the Dead 2, Ready 2 Rumble, Marvel vs. Capcom, Virtua Fighter 3tb, Blue Stinger, Toy Commander, Trick Style, Speed Devils, Dynamite Cop y Sega Rally 2.
GUÍAS: Guía completa de Virtua Fighter 3tb y primera parte de The House of the Dead 2



Dream Planet 2
TOMA DE CONTACTO: Shenmue, Crazy Taxi, MDK 2, Zombie Revenge, Juegos Importación (Maken X, Space Channel 5, Giga Wing, Jojo´s Bizarre Adventure).
PHOTOFINISH: Shadow Man, Street Fighter Alpha 3, Millennium Soldier Expendable, Pen Pen, Tokyo Highway Challenge, WorldWide Soccer 2000, UEFA Striker, Suzuki Alstare Extreme Racing y Comparativa F1.
GUÍAS: The House of the Dead 2 (2ª parte), Shadow Man (1ª parte).



Dream Planet 3
TOMA DE CONTACTO: Dead or Alive 2, Metropolis Street Racer, NBA 2000, Rayman 2, Fur Fighters, Juegos Importación (Virtual On: Oratorio Tangram, ChuChu Rocket!, Sword of Berserk).
PHOTOFINISH: Crazy Taxi, Soul Fighter, Worms Armageddon, NBA Showtime, Buggy Heat, Psychic Force 2012, Re-Volt y Virtua Striker 2.
GUÍAS: Sega Rally 2, Shadow Man (2ª parte), Monaco GPRS 2 y trucos para cuatro juegos.



Dream Planet 4
EN PORTADA: Tomb Raider: The Last Revelation, el lanzamiento más esperado.
TOMA DE CONTACTO: Reportaje especial: Los juegos más esperados del nuevo milenio (Alone in the Dark 4, Carrier, Grandia, Half-Life, Shenmue y muchos más).
PHOTOFINISH: NBA 2000, Red Dog, Evolution, Zombie Revenge, Slave Zero, Tee Off y Snow Surfers.
GUÍAS: Guías de Ready 2 Rumble, Shadow Man (3ª parte) y trucos de Crazy Taxi, Soul Fighter y otros.



Dream Planet 5
TOMA DE CONTACTO: V-Rally 2, Dragon´s Blood, Ecco The Doplhin: Defender of the Future, Juegos Importación (D2 y Sega GT: Homologation Special).
PHOTOFINISH: Resident Evil 2, Tomb Raider: The Last Revelation, Rayman 2: The Great Escape, Jojo´s Bizarre Adventure, MDK 2, Legacy of Kain: Soul Reaver.
GUÍAS: Resident Evil 2 y Toy Commander. Página de trucos totalmente decicada a Legacy of Kain: Soul Reaver.

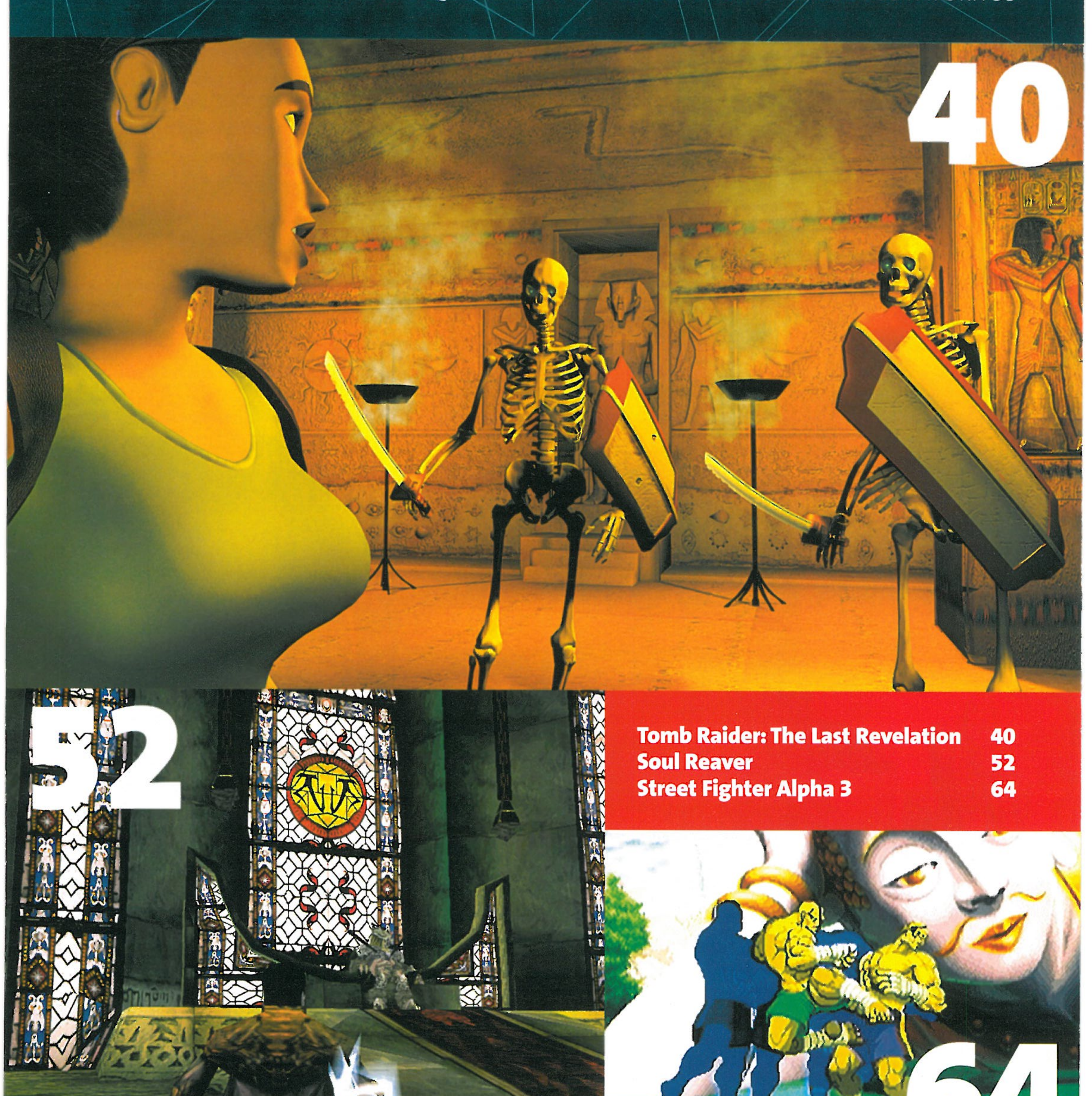


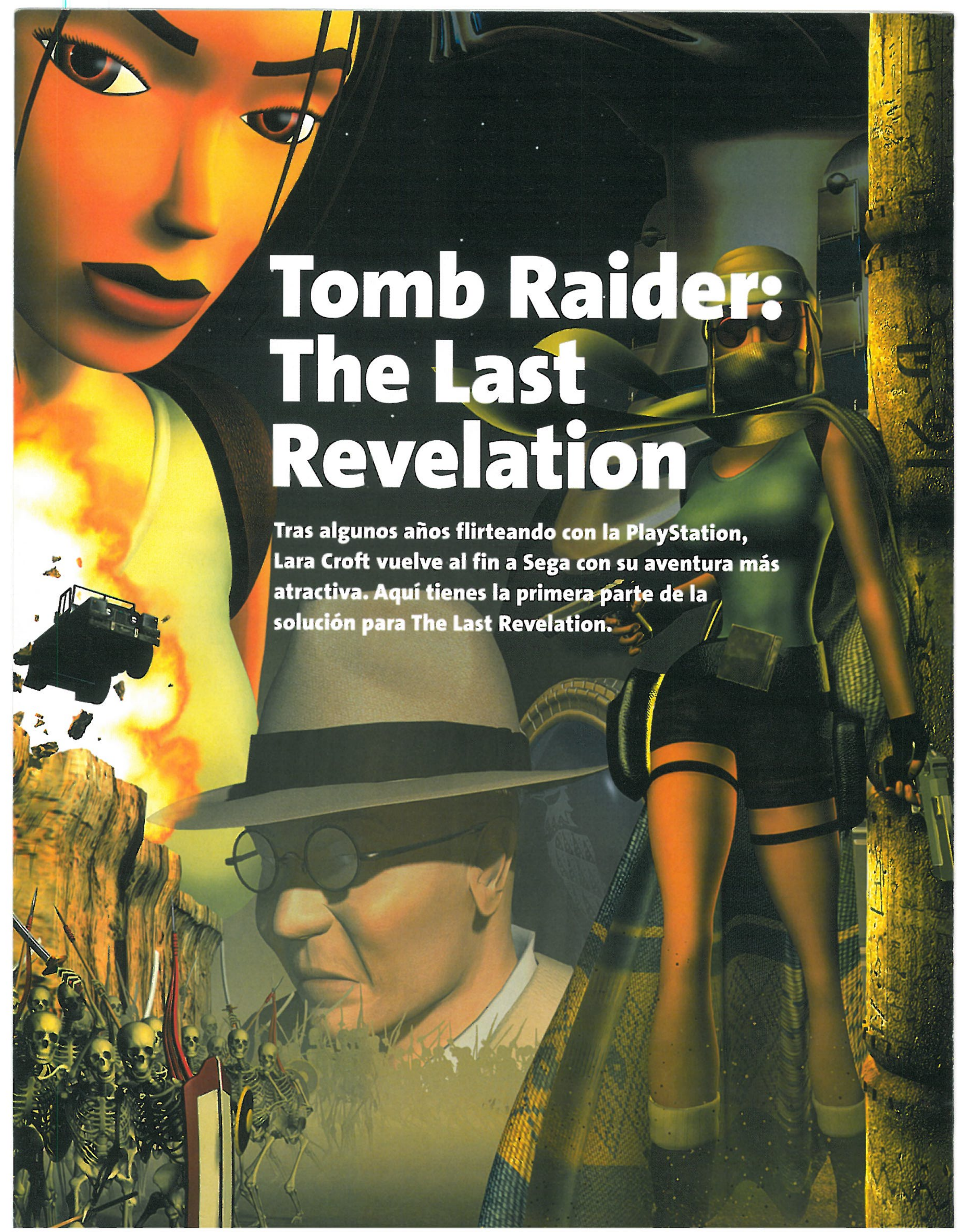
Dream Planet 6
TOMA DE CONTACTO: Dead or Alive 2, Star Wars: Episode I Racer, Omikron: The Nomad Soul, Street Fighter III Double Impact, Wacky Races, Carrier.
PHOTOFINISH: Ecco the Dolphin: Defender of the Future, ChuChu Rocket!, Deadly Skies, Aerowings, ECW Hardcore Revolution, Vigilante 8: Second Offense.
GUÍAS: Guías de Vigilante 8: Second Offense, Blue Stinger y Marvel VS. Capcom. Trucos para Crazy Taxi, Slave Zero y Re-Volt.

Para pedir un número atrasado pregunta por el Departamento de Reembolso.
Las revistas se venden al precio de portada (495 pesetas) + gastos de envío y se pagan contra reembolso al recibirlas.

BRÚJULA

LAS GUÍAS QUE NECESITAS PARA COMPLETAR TUS JUEGOS FAVORITOS





Tomb Raider: The Last Revelation

Tras algunos años flirteando con la PlayStation, Lara Croft vuelve al fin a Sega con su aventura más atractiva. Aquí tienes la primera parte de la solución para The Last Revelation.

OPCIONES DE JUEGO

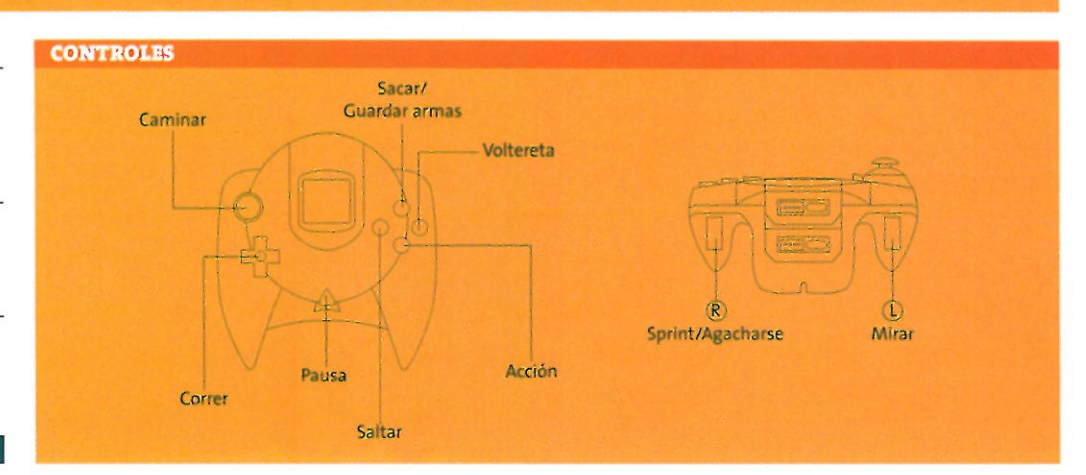
 1 Jugador  Pistola  Volante  Internet  Arcade stick  Vibration pack

Género: **Aventura**
Opción 60 Hz: **Sí**
Internet: **No**
Idioma: **Castellano**

Desarrollador: **Core Design**
Distribuidor: **Proein**
Precio: **9.990 ptas**

Info VM
Guardar partida: **Sí**
Minijuego: **No**
Datos pantalla: **Logo/Icono Lara**

CONTROLES



TOMB RAIDER THE LAST REVELATION

NIVEL 1

EL TEMPLO DE ANGKOR





Controlando a una Lara en sus años mozos, esto es en realidad un nivel de entrenamiento para enseñar a los principiantes cómo realizar sus movimientos. Sin embargo, hay varias calaveras doradas secretas desperdigadas por ahí.

Sigue a Von Croy y espera a que trabe los pinchos antes de cruzar. Cuando llegues al primer salto, tírate al agua poco profunda para hallar un cráneo dorado. Vuelve escalones arriba y efectúa el salto. En lo alto de la cuesta, esquiva al jabalí y prosigue hacia la siguiente estancia con cataratas y da dos saltos. Déjate caer a por un cráneo dorado en el rincón del fondo a la derecha. Vuelve cuesta arriba hacia Von Croy y realiza los dos saltos como te manda. Ve siguiéndolo y desplázate a la derecha para trepar. Cuélgate y suéltate para llegar a la sala de la laguna.

Zambúllete en la laguna y nada hasta el fondo para hallar un cráneo dorado cerca del medio. Luego nada por el túnel hacia la derecha de la catarata para encontrar un botiquín pequeño y uno grande. Vuelve a la laguna principal y sal a tierra por la izquierda de la catarata para darle a la palanca. Sigue a Von Croy por el pasadizo. Trepa por la pared de la izquierda y acciona la palanca. Cuélgate-suéltate y sigue a Von Croy por el pasadizo. Avanza colgando por la escalera del techo hasta el otro lado. Sigue a Von Croy hasta llegar al exterior.

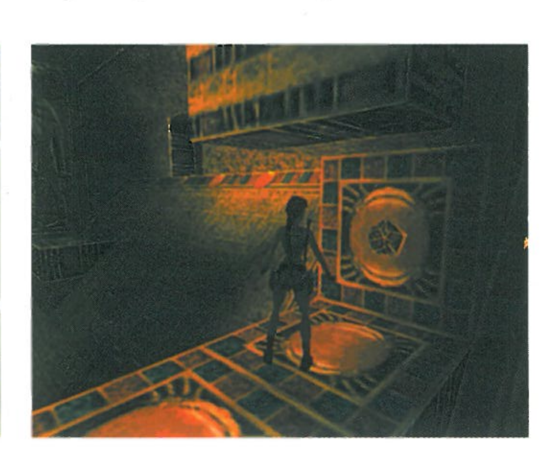
Esquiva al jabalí mientras él lo mata y sigue todo el trecho hasta la derecha para dar con un cráneo dorado en el rincón. Sigue a Von Croy a través del edificio. Entra en el siguiente edificio y acércate al lado derecho para hallar otro cráneo dorado. Ve más allá de los pinchos hacia fuera.

Gatea a través del enrejado y ve recto para ver la secuencia de vídeo que muestra cómo Lara consiguió ¡su mochila! Gatea de vuelta por el túnel, pero dirígete a la derecha para encontrar otro cráneo dorado. Regresa afuera y baja los escalones. Gira a la derecha y esprinta por el pasaje, pasando bajo la losa que cede al final. Sube la cuesta hacia fuera y tira luego hacia el rincón de la derecha a por un cráneo dorado.

Sigue a Von Croy por la puerta y escaleras abajo hacia una sala con laguna. Sube al saliente de la izquierda, trepa la pared de la izquierda y arrástrate al interior del túnel. Ve por el pasaje al saliente de encima de la laguna. Corre-salta a la cuerda y balancéate, saltando al saliente apartado. Tira de la palanca para abrir la puerta, luego cuélgate-tírate al suelo y sal.







TOMB RAIDER THE LAST REVELATION

NIVEL 2

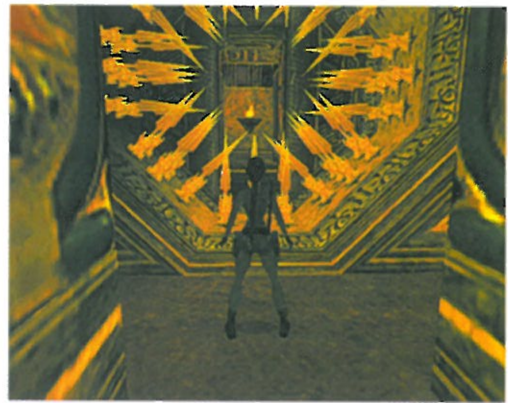
LA CARRERA POR EL IRIS



Corre a toda prisa tras Von Croy en cuanto puedas. Esprinta por el pasaje (deja de correr para tomar las curvas) y salta el primer hueco. Trepa por la pared y corre-salta al otro lado del hueco cubierto de hojas. Cuando caigas junto al rincón y cambie la perspectiva, gira a la derecha y corre hacia la puerta abierta antes de que Von Croy la cierre (si no trepa por la izquierda).

Sube por la derecha y sigue el pasillo (no esprintes). Dirígete a la derecha bordeando el foso frondoso y en dirección al pasadizo del fondo. Corre-salta por encima de la pendiente que hay frente a los escalones y trepa por la roca. Sube por la derecha al saliente y dirígete a la derecha para correr-saltar el hueco hacia el puente. Crúzalo al esprint (si Von Croy ha llegado antes, deberás activar el interruptor del agujero que hay en la pared de la derecha para abrir la puerta). Avanza por el pasadizo oscuro, tuerce a izquierda o derecha y baja la pendiente para ver la secuencia de vídeo.





TOMB RAIDER THE LAST REVELATION

NIVEL 3

LA TUMBA DE SETH



La escena cambia a la actualidad, en el momento en el que una Lara tapada con una especie de velo entra en una tumba egipcia. Toma las bengalas que hay justo a la izquierda y gírate para hallar algunas más al fondo a la izquierda. Luego ve hacia tu acompañante y tírate al foso poco profundo a su izquierda: allí puedes hacerte con un botiquín pequeño.

Sigue hacia delante, aguardando a que el hombre encienda las antorchas, y déjate caer a otro foso de poca profundidad en busca de otro botiquín grande: cárgate el escorpión de por ahí. Sigue pendiente abajo, evitando el foso que viene justo tras el área oscura: sólo contiene un escorpión. Dirígete a la derecha desde donde se encuentra el hombre para encontrarte otro foso de escorpiones. Crúzalo y sube al pasadizo del fondo a la derecha para obtener un secreto: un botiquín pequeño. Vuelve a la pendiente principal, abatiendo al perro salvaje que te ataca, para hallar una entrada. Antes de cruzarla, recoge el botiquín pequeño escondido en el rincón situado al fondo a la derecha.

Baja por el pasillo inclinado para encontrar al hombre en una sala. Dispara a los escorpiones y hazte con las bengalas de la esquina cercana a la izquierda. Activa el interruptor del agujero del fondo a la izquierda para que suba la arena en







otra sala. Llega al agujero de la pared de la derecha para conseguir un botiquín grande. Enfila el pasillo de la derecha y síguelo hacia la sala de la arena. Toma el pedazo del ojo y el botiquín pequeño de los plintos del fondo. Vuelve por el pasadizo a la sala del tío.

Síguelo a través de la entrada a una estancia con una cuerda y, luego, cruza la entrada del fondo. Espera a que desactive las cuchillas antes de subir los peldaños a por el segundo fragmento del ojo. Regresa a la estancia de la cuerda. Lo que viene ahora es opcional...

Trepa a la cuerda y balancéate para saltar al saliente elevado del pasillo secreto. Aguarda a que el rodillo con pinchos pase por encima, trepa entonces a la derecha y salta a la cuesta de la derecha para subir al bloque. Espera a que pase el rodillo, sube por la escalera de la izquierda y corre-salta enseguida por la izquierda al siguiente saliente. Ahora estás a salvo, así que sube para hallar bengalas. Acto seguido deslízate por el otro lado y salta al pasillo. Recórrelo, cargándote a tres perros. Deslízate y agárrate al final de la segunda cuesta para evitar el foso de escorpiones. Trepa a la izquierda y hacia arriba para dar con ¡la escopeta! Cuélgate-suéltate, por medio de una pendiente, a un pasadizo anterior: date la vuelta y vuelve a seguir la ruta hacia la estancia de la cuerda. Ahora combina los dos pedazos del ojo de tu inventario para componer el ojo de Horus. Ponlo en una placa de la pared de la derecha para que se abra. Mata a los dos perros, sube por la izquierda y sigue el pasaje para salir cerca de una enorme esfinge. Dirígete a la izquierda escalones abajo y por el pasillo hacia una sala donde tu amigo enciende el fuego para abrir la puerta del fondo. Crúzala y baja los escalones hacia un cruce: tira a la derecha y recoge el botiquín pequeño del foso. Sal por el otro lado y dirígete por la izquierda a una sala con laguna. Enfila el pasaje de la derecha y síguelo hacia unos enrejados. Continúa hacia una sala grande y tira de la cadena para que tu compañero entre en la sala de la laguna y le prenda fuego. Echa un vistazo a las baldosas brillantes: debes atravesarlas sin tocar ninguna otra para encender las antorchas de la pared de delante y abrir el enrejado (si fallas, deberás volver al pasillo anterior, deslizarte a la derecha para tirar de una cadena que vuelve a dejar la sala como antes y volver allí). Toma las Arenas Eternas, pasa por la puerta que se abre y baja los peldaños hacia la base de la esfinge.

Ve al rincón del fondo a la izquierda y trepa a lo alto de la pared para dar con una palanca. Deslízate por la cabeza de la esfinge para hallar el compartimento secreto abierto. Tírate al suelo y enfila el pasillo de la derecha para llegar a la sala en la que tu amigo abre la puerta antes de pirarse. Crúzala y sigue el pasaje para dejarte caer a una gran sala. Recoge los cartuchos que hay en medio, sube por la parte del fondo y usa las Arenas Eternas con la estatua para tirar arena a la sala. Déjate caer otra vez y mata al escorpión. Corre en torno a la pila de arena y sube al pasillo. Regresa a través de la sala pequeña hasta llegar a la esfinge. Salta para asirte a su boca y gatea por el interior del túnel. Deslízate por la pendiente oscura para salir de él.



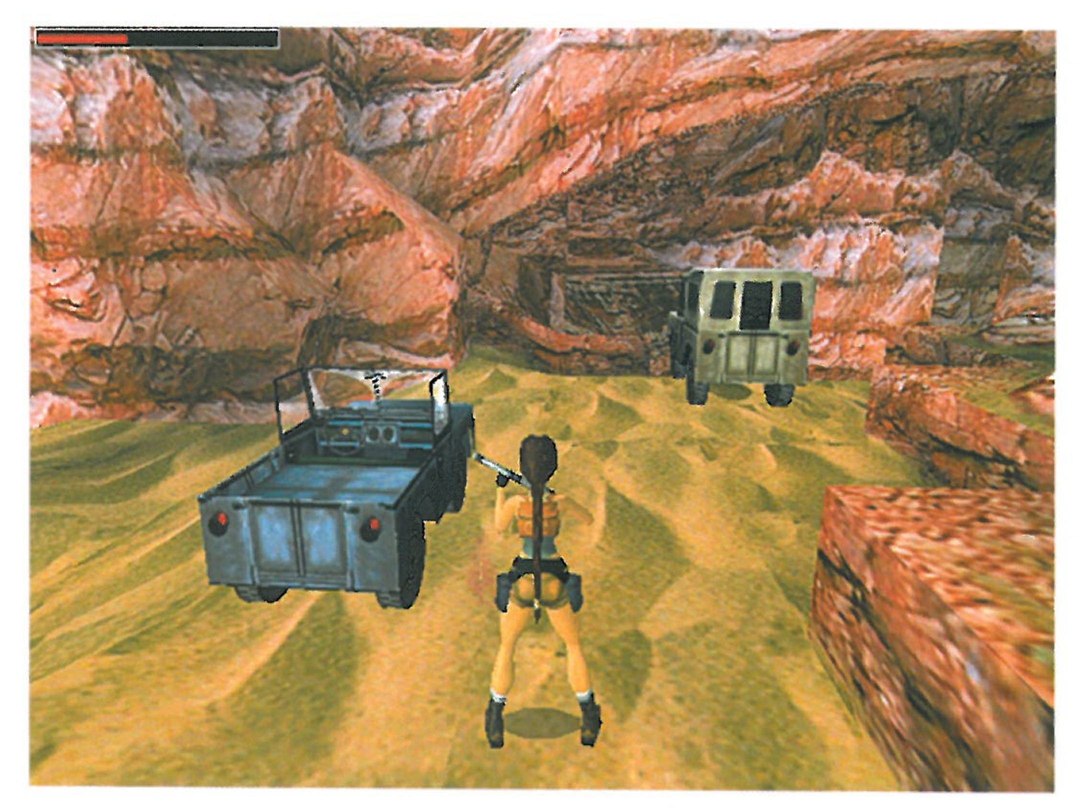
TOMB RAIDER THE LAST REVELATION

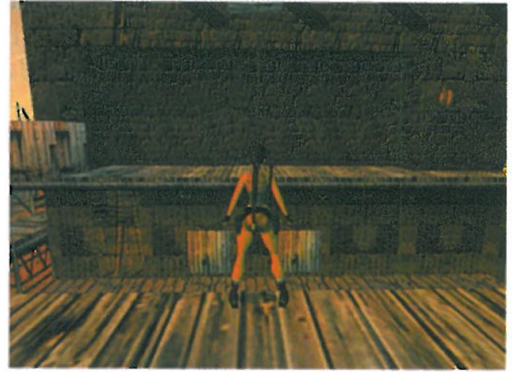
NIVEL 4

CÁMARAS MORTUORIAS

Tira de la palanca para abrir la puerta y crúzala. Deslízate y hazte enseguida con la Mano de Orión; luego, salte en diagonal a la izquierda para evitar los pinchos. Toma los cartuchos secretos y pasa por la puerta que se abre. Recorre el pasillo de las estatuas, pero ten cuidado con el aro de pinchos: calcula bien el momento idóneo para pasar. En el siguiente pasaje, dispara a la urna de la izquierda para hallar un botiquín pequeño. Pasa corriendo el siguiente aro de pinchos para deslizarte.

Déjate caer a la sala y píllate el botiquín pequeño de la izquierda. Trepa de nuevo al pasadizo y coloca la Mano de Orión en una ranura de la pared para que caigan los pinchos. No obstante, también pondrás en marcha las cuchillas. Cronometra un salto al saliente, da otro brinco atrás y agárrate al borde. Trepa a la izquierda tras la esquina, calcula cuándo







auparte y salta de espaldas al pilar para agenciarte la escopeta. Vuelve atrás con otro salto y agárrate al borde; acto seguido trepa por la izquierda pasada la esquina. Espera para encaramarte y da un salto atrás y otro a la derecha en dirección al siguiente pasaje.

Sube y entra en la siguiente sala. Baja a los pies del sarcófago: Lara trepará de forma automática y le sacará el Amuleto de Horus del pecho. Toma el botiquín pequeño del oscuro rincón cercano de la izquierda, y los cartuchos del fondo a la derecha. Luego ve por el pasadizo del fondo y síguelo hacia la siguiente sala. Píllate el botiquín pequeño de la izquierda y empuja la estatua hacia el círculo que hay en el suelo al fondo a la izquierda para abrir la sala de detrás del sarcófago de la derecha: evita a las momias y entra en ella. Tírate al siguiente pasaje y síguelo hasta la cueva.



Dirígete a la izquierda a través de la cueva, cargándote a dos chuchos. Ignora el pasaje del fondo por ahora y ve por la izquierda al rincón y luego por el camino rocoso. Haz caso omiso del camino de la izquierda que lleva al puente y sigue recto hacia dos estatuas. Sube por la escalera al saliente y rompe las dos urnas para obtener un botiquín pequeño y cartuchos. Sube por cualquier lado a la sala y toma la serpiente dorada del plinto. Esquivando a las momias, trepa al pasadizo de la derecha.

Ahora viene una parte peligrosa. Deslízate a la siguiente sala y de inmediato echa a correr a la izquierda para evitar las púas del techo y ponerte a salvo en el rincón del fondo a la izquierda. Trepa al pasillo y síguelo para encontrar un agujero: toma el botiquín grande de la derecha antes de colgarte-soltarte por ahí para volver al cruce de la cueva.

Esta vez dirígete al puente y crúzalo. Ve escaleras arriba hacia la sala y mata a los dos perros. Sube los escalones y cuélgate-suéltate por el agujero. Da un salto corto a la izquierda desde el final del pasadizo para caer sobre un bloque en una estancia grande. Salta al hueco a por cartuchos secretos. Deslízate y recorre el vestíbulo, más allá de los pinchos. Trepa al bloque pequeño de la izquierda y luego otra vez a la izquierda. Sube por la escalera al saliente de encima. Desde aquí puedes dar un salto largo al saliente elevado del fondo para echarle el guante al Talismán del Escarabajo, así que al parecer lo que viene a continuación es opcional...

Sube a un pasadizo alto y acciona la palanca para abrir la puerta de debajo. Cuélgate-suéltate al suelo y crúzala. Sube por la escalera y dale a la palanca para girar toda la estancia de lado. Empuja otra palanca y sube saltando por la cuesta al pasadizo para regresar a la estancia. Deslízate y cuélgate-suéltate por el agujero a por la Mano de Sirio. Sigue el pasillo y sube a la sala rotada. Trepa/salta por los bloques de delante y ve a la izquierda más allá de los pinchos. Salta al hueco y métete corriendo (sin saltar) por el agujero para asirte a la escalera. Baja y tira de la cadena para volver a rotar la sala. Evita a dos momias, sube a lo alto de la escalera del fondo y salta de vuelta a la sala principal. Trepa por los bloques e inserta la Estrella de Sirio en la ranura para hacer bajar la cuerda. Salta hacia ella y balancéate al pasillo del fondo para apoderarte del Talismán del Escarabajo.

Sigue el pasillo y liquida a dos perros. Desde la sala pequeña, dispara a otro perro y prosigue por el pasillo para volver a la cueva. Enfila el pasadizo de la izquierda y sube por el bloque a la Sala de las Arenas. Coloca el Talismán del Escarabajo a la izquierda de la pared del fondo y la Serpiente Dorada a la derecha. El suelo empezará a ascender: da vueltas por la sala para evitar a la momia hasta llegar arriba del todo. Sube al pasillo y dirígete a la salida.

TOMB RAIDER THE LAST REVELATION

NIVEL 5

EL VALLE DE LOS REYES

Cúbrete detrás de las rocas, saltando de lado para abatir a los guardias árabes con la escopeta. Cuando la costa esté despejada, registra el área en busca de los ítems que han dejado tras de sí, incluida la Llave de Encendido. Sube al pasillo cercano de la izquierda (mirando desde la entrada) a por la escopeta y cartuchos.

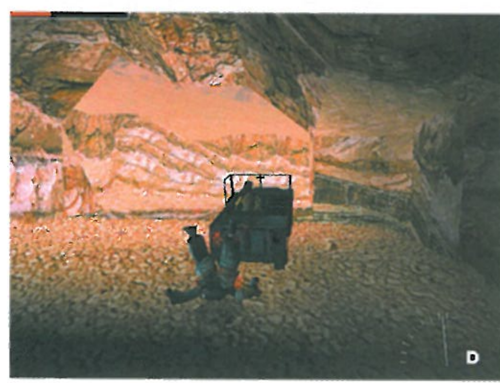
Ahora acércate al Land Rover azul y usa la Llave de Encendido para conducirlo. Esquiva las granadas que te tiran desde el otro Land Rover. Sube la colina empinada y atropella a dos guardias tras la curva de la derecha.

Sigue colina abajo y sube por la siguiente cuesta a una sección con un saliente estrecho a la derecha. Sal y mata al guardia del puente y ve luego al lado derecho del foso; gírate, cuélgate-suéltate hacia la escalera y baja. Enfila el oscuro pasillo secreto a por un botiquín pequeño y munición para la pistola de granadas.

Sube de vuelta a la escalera y regresa al Land Rover. Conduce hacia el saliente angosto de la derecha y por el puente. Después avanza por el saliente de la izquierda.

Sigue subiendo por la pendiente oscura, atropellando al guardia de la cima. Vigila con el abismo de delante: conduce con cuidado hacia la derecha y por los dos puentes, atropellando al guardia (o bien sal y cárgatelo antes de llegar ahí). Adéntrate en el pasaje y sube la cuesta para salir.







TOMB RAIDER THE LAST REVELATION

NIVEL 6

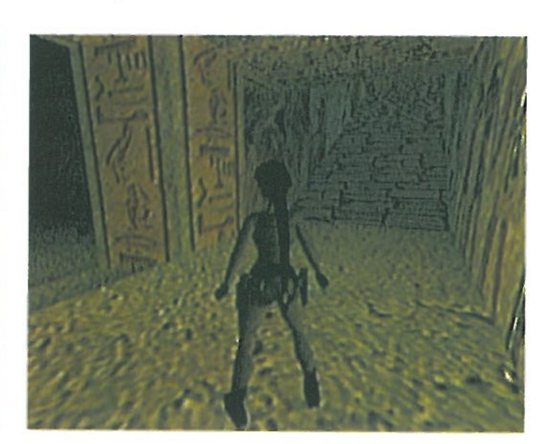
KV5

Bájate del Land Rover y toma el botiquín grande y cartuchos de disparo amplio. Lleva el Land Rover a través de la arcada, evitando las granadas, y sube la cuesta de la izquierda hacia el exterior. Conduce por el valle y bajo la arcada. Ve recto por los tramos de plataformas de madera que hay a la izquierda para hacer caer al guardia de arriba y, luego, mete la marcha atrás para aplastarlo un poco. Sal y ve a la derecha para encontrar un agujero. Baja por la escalera hasta el fondo a por un pequeño botiquín secreto y munición de revólver. Sube otra vez y vuelve al Land Rover.

Conduce a través de otra arcada y hacia la izquierda para cruzar los tramos de madera de la izquierda, tirando a otro guardia para atropellarlo. Sal y métete en el hueco a la izquierda de la puerta cerrada en pos de un botiquín grande. Sube por el hueco en la valla de la derecha y ve a la izquierda a por cartuchos. Date la vuelta y sigue el saliente que bordea la esquina, a punto para pelar al guardia que sube a la caja. Trepa a la caja y tírate por el agujero a por un secreto. Recorre el pasillo que hay bajo el saliente para hallar un botiquín grande. Vuelve al agujero y sube. Trepa a la caja del rincón y sube al saliente elevado. Toma el botiquín grande del hueco de la derecha, luego gírate y da un salto largo para asirte a la cuerda. Balancéate y salta al saliente de enfrente. Ve por la derecha







para hallar un extraño interruptor en la pared. Da un brinco y tira de él para abrir la puerta.

Déjate caer y lleva el Land Rover cuesta arriba, virando a izquierda, derecha e izquierda para evitar las bolas rodantes con pinchos. Baja la pendiente y tuerce por la curva, esquivando la granada y el foso de la derecha. Pasa por entre los dos siguientes fosos y baja por la pendiente de la izquierda, evitando el foso de la derecha. Ve a la cima de la cuesta para ver cómo arranca el otro Land Rover. Conduce con cuidado entre los dos mortíferos fosos y atraviesa la arcada de la izquierda hacia un área arenosa. Ve recto colina arriba y al otro lado del cerro, evitando el foso de la derecha. Vira a la izquierda en torno a otro foso y por el siguiente cerro. Evita el foso que hay justo a la derecha y dirígete a la torre: golpea las patas para hacer caer al guardia y atropéllalo (o bien bájate y dispárale antes). Ve a la izquierda tras el siguiente desvío a la derecha para hallar un pasillo a la derecha. Enfílalo para llegar a la salida y contemplar una secuencia de vídeo.



TOMB RAIDER THE LAST REVELATION

NIVEL 7

EL TEMPLO DE KARNAK





Sube por los bloques y por encima de la pared para deslizarte a un patio con un monolito. Mata a los escorpiones y toma el botiquín pequeño junto al monolito. Pasa por debajo de la arcada central de las tres de la izquierda y trepa al bloque. Sube a la derecha y salta el hueco a por un botiquín pequeño. Sube a lo alto de la pared de la derecha y salta luego por la izquierda a un pequeño saliente cercano. Gira en diagonal a la derecha y da un salto largo al pequeño saliente inclinado a la izquierda de los pilares. Salta y sube al saliente en el que hay cartuchos de dispersión. Cuélgate-suéltate al suelo.

Vuelve por la arcada central. Sube al bloque, tira a la izquierda y déjate caer por el agujero. Cruza el espacio de gateo hacia un gran vestíbulo secreto. Cruza la entrada y cárgate otro escorpión. Salta para disparar a algunas de las urnas (cuidado, que hay más escorpiones) en busca de bengalas, cargadores de Uzi, cartuchos de dispersión y un botiquín grande. Ahora vuelve al monolito. Ve más allá de los pilares para entrar en el edificio. Sigue a través de la entrada y Lara mirará a la derecha. Sube al saliente que hay allí y salta por encima de los huecos para tomar cargadores de Uzi y cartuchos. Activa los dos interruptores de agujeros que hay en las paredes laterales de color beige para abrir las rejas que conducen a los plintos. Toma el botiquín pequeño y la escopeta de la izquierda, así como la primera Jarra Canópica de la derecha para obtener una pista.

Tírate por el suelo y sumérgete en la laguna. Nada hasta el fondo a por bengalas y pasa luego por el hueco para encontrar una puerta. Ábrela para hallar un largo pasadizo subacuático. Emerge a través del agujero y sal afuera a por munición de ballesta y cargadores de Uzi secretos. Nada hacia delante y a través de la grieta de la izquierda (cerca de la esquina) para llegar a una estancia secreta con munición de ballesta venenosa, un botiquín grande, cargadores de Uzi y cartuchos de dispersión. Nada de vuelta a la laguna (deteniéndote a por aire en el agujero) y sal a tierra.

Vuelve al monolito y trepa por la izquierda a través del hueco de la pared. A la derecha hay dos cuestas arenosas: ve al pie de la

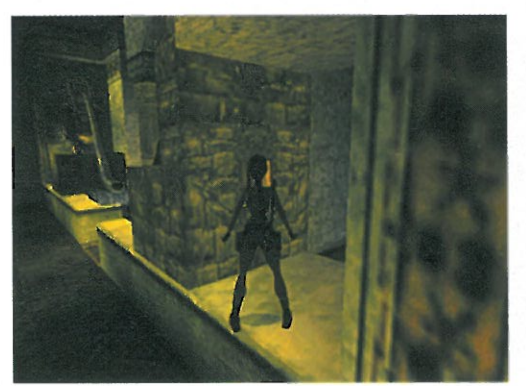


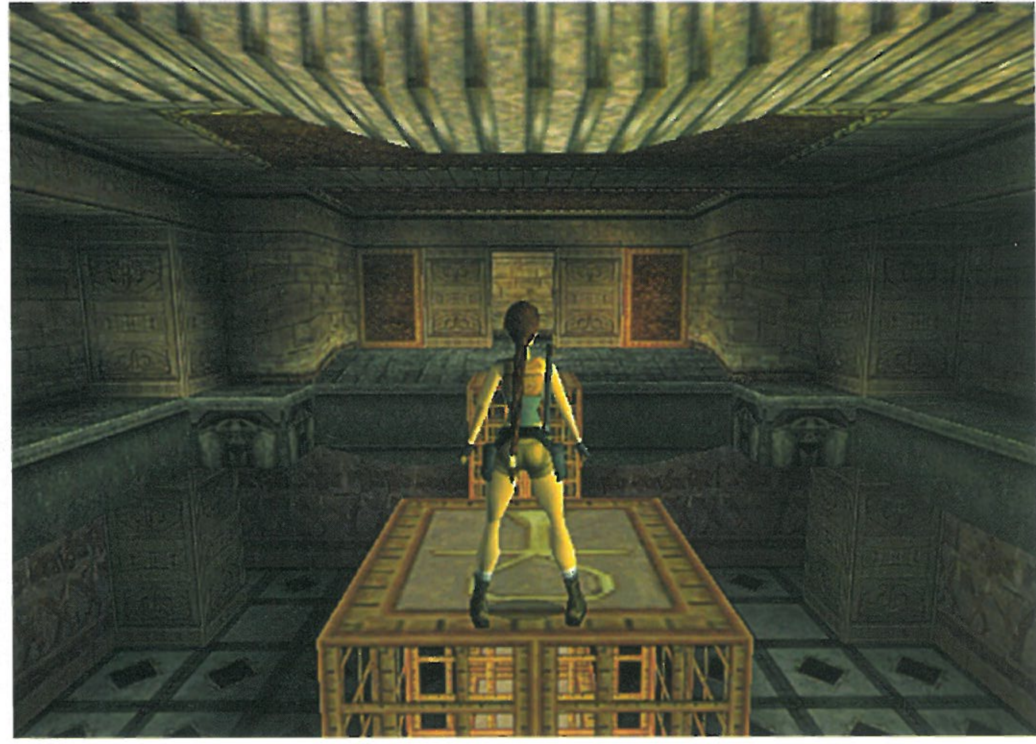












del fondo, gira a la derecha y da un salto largo a lo alto de la otra cuesta arenosa. Sube y cruza de un salto hacia el largo saliente/techo de la izquierda. Píllate el botiquín pequeño de la derecha y ve luego a la izquierda a por cartuchos y cargadores de Uzi. Cuélgate-suéltate otra vez al suelo.

Ve por los pilares cuadrados al suelo de pizarra gris. Salta al saliente del rincón del fondo a la izquierda a por bengalas.

Tírate al pasadizo y sube por el final a la gran sala del altar. Dirígete a la derecha más allá de los escalones y tírate al foso en pos del botiquín pequeño, cargándote al escorpión. Trepa de vuelta afuera y avanza colgado por la escalera del techo hacia el fondo del foso. Mata al escorpión, trepa por la izquierda al saliente y pulsa el interruptor de la pared para abrir la puerta de enfrente. Pela a los escorpiones que se escapan al subir los escalones para cruzar la puerta. Activa el interruptor del agujero que hay dentro para hacer bajar el altar. Ve escalones abajo para colgarte-soltarte por el agujero.

Gírate y hazte con el botiquín grande. Ve a la parte trasera de la estatua de la derecha para hallar un agujero: inserta la Jarra Canópica 1 para abrir una puerta. Ve por la derecha a través de la entrada en dirección a la laguna grande. Ve a la derecha por el saliente y tírate de un salto, nadando luego bajo el saliente a por cartuchos. La corriente es demasiado fuerte para nadar al otro lado del agua, así que regresa a la sala de las estatuas. En la pared de detrás de la estatua de la derecha hay un espacio de gateo. Trepa por él para dejarte caer al otro lado. Sube por los bloques del final, recogiendo bengalas a la derecha. Sube al interior del siguiente espacio de gateo y cruza hacia la cuesta arenosa.

Salta al espacio de gateo del fondo y recórrelo para dejarte caer al área que hay justo fuera de la gran sala del altar (tras la entrada de la derecha). En vez de volver ahí, sube al saliente que hay todo recto y dirígete por la izquierda al área de fuera de los pilares cuadrados. Ve por la derecha al edificio para ver que la puerta de la derecha ya está abierta. Deslízate hacia allí para salir al Gran Peristilo (Nivel 8).

Segunda visita...

Nada hasta el final del pasadizo y sal por la izquierda. Sube por los bloques y tírate al saliente junto al agua que hay fuera de la sala de las estatuas. Ve por la izquierda a dicha sala y pon la Jarra Canópica 2 en el agujero vacío de la estatua de la izquierda para alterar el agua de fuera, ¡permitiendo a Lara caminar sobre ella! Cruza cualquiera de las entradas de detrás hacia la laguna. Corre al otro lado y sube los escalones de detrás de la estatua. Toma los cargadores de Uzi y enfila el pasadizo.

Sube afuera al final, junto a una laguna, listo para pelar a tres cocodrilos. Hazte con los cartuchos de la orilla derecha y nada hacia el suelo de la laguna a por más. Nada por el túnel y sal a tierra en una sala oscura. Pulsa el interruptor de la pared del fondo para bajar la jaula junto a la laguna. Vuelve allí nadando y toma la Llave del Peristilo y la Diosa del Sol del plinto. No te olvides esto último: es un ítem esencial.

Sube de vuelta al pasadizo y regresa para andar por el agua. Ve a la sala de las estatuas, trepa de nuevo por el pasadizo del espacio de gateo y sigue la ruta para volver al exterior: vigila con los dos guardias. Despáchalos, trepa por encima de la pared hacia el monolito y cárgate a otro guardia. Dirígete al edificio de la derecha y cruza otra vez la puerta de la derecha para volver al gran peristilo (Nivel 8, segunda visita).

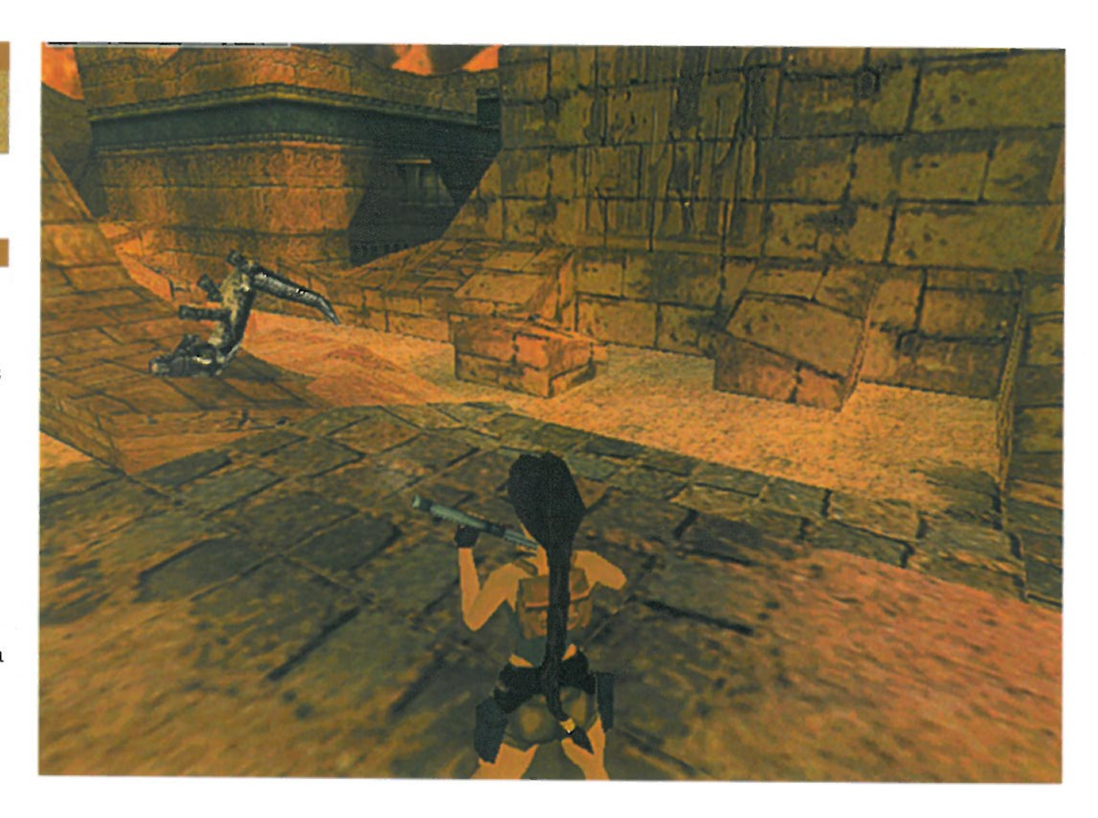




TOMB RAIDER THE LAST REVELATION

NIVEL 8

EL GRAN PERISTILO



Sube y ve por la izquierda al exterior. Trepa al bloque del fondo a por cartuchos. Ve a la izquierda más allá de los pilares, liquidando a los escorpiones, a por un botiquín pequeño y bengalas. Vuelve afuera y sube a la arcada de enfrente. Dirígete a la derecha, matando a dos escorpiones. Trepa por medio del bloque a través de cualquier agujero. Acaba con el escorpión y toma los cargadores de Uzi del hueco de la izquierda y los cartuchos de dispersión situados en el hueco de la derecha.

Tírate de vuelta a la sala inferior. Sube al saliente mediante los escombros del suelo y salta al saliente de encima de la entrada a por cartuchos. Gírate y salta los huecos hacia el saliente oscuro del fondo en busca de bengalas. Salta otra vez al saliente anterior y avanza a la derecha colgado cual orangután en dirección a un pequeño saliente. Cruza de un salto al saliente arenoso y síguelo hacia la derecha para conseguir cargadores de Uzi y un botiquín pequeño. Déjate caer y ve a la izquierda para ver una secuencia de vídeo de los malos.

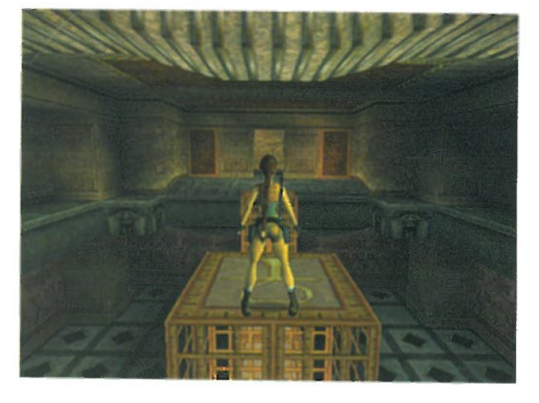
Ten cuidado con ese abismo mortal: da un salto largo desde el borde de la izquierda para agarrarte al otro extremo. Cruza la sala, ignorando de momento el espacio de gateo de la izquierda. En la siguiente sala, toma los cargadores de Uzi de la izquierda. Ve hacia la derecha y déjate caer por la entrada de la izquierda para salir al Lago Sagrado (Nivel 9).

Segunda visita...

Sube y ve por la izquierda al exterior, matando al árabe de túnica roja que empuña un tridente, y recoge los cargadores de Uzi. Ve a la derecha por la arcada, atrayendo a otro tío con tridente (recuerda que no puedes dañarlos cuando hacen girar sus armas). Sigue el pasillo del fondo para volver al abismo mortal, listo para eliminar a dos nuevos tipos con tridentes. Da un salto largo y agárrate para pasar el abismo. En la sala, trepa al espacio de gateo del rincón del fondo. Tírate por el otro lado y sigue un pasadizo accidentado hacia una puerta cerrada: usa la Llave del Peristilo en la cerradura para abrirla.

Crúzala y despacha a los dos tipos de los tridentes, ¡uno de los cuales dejará tras de sí una Uzi! Ve por cualquiera de los pasadizos del fondo para llegar a una gran sala con pilares. Toma los cartuchos (desde el bloque pequeño cerca del medio) y elimina a otro árabe. Aventúrate por cualquiera de los pasajes del fondo hacia la siguiente sala y toma las bengalas, matando a otro hombre con Uzi/tridente. ¿Ves ese interruptor que hay en el saliente alto de la derecha? Tienes que llegar ahí trepando por las barras desde la primera sala en la que entraste tras destrabar la puerta. Regresa allí y sube por los bloques a uno de los salientes. Avanza colgado por el techo para atraer a otro árabe. Ve a un saliente y cárgatelo mientras está trepando. Luego avanza colgado al pasadizo alto por el que vino. Ve a la gran sala de los pilares. Salta por la izquierda a una plataforma cercana y da luego un brinco largo a la siguiente. Avanza colgado a la derecha y luego a la izquierda en dirección al pasadizo alto. Cruza hacia la siguiente sala y trepa en plan simiesco hasta el saliente de la derecha, girándote luego para cepillarte al árabe que trepa hacia ti. Ahora salta para accionar el interruptor, haciendo subir un portillo en el techo de la gran sala de los pilares.

Imita a Chita para volver allí a través del primer pasadizo alto de la izquierda. Avanza colgado por la izquierda hacia el portillo y agárrate al saliente. Encarámate, toma los cargadores de Uzi de la izquierda y ve luego a la derecha para trepar al saliente alto. Cruza por encima del portillo y salta el hueco de más allá del pilar, atravesando el suelo. Salta al pilar inclinado, cuélgate-suéltate y luego vuelve a colgarte-soltarte a través del suelo roto. Salta al pasillo del lado oscuro y gatea a por cargadores de Uzi. Regresa hasta donde se encuentra la bola caída y trepa por los bloques de la derecha. Ignora de momento la sala de la izquierda con su brillante pirámide y ve por el pasaje y a la izquierda para subir la escalera. Toma el manubrio para hacer girar la válvula 90° en el sentido de las agujas del reloj a fin de rotar el monolito de debajo (de forma que la parte superior apunte a la sala central de la pirámide brillante). Sigue el pasaje hacia la siguiente válvula y gírala 180°. Continúa por ese pasaje hacia la tercera válvula y gírala 90° en sentido contrario a las agujas del reloj. Vuelve escaleras abajo al pasadizo del principio. Entra en la sala de la derecha y tira de la cadena para crear electricidad con los monolitos y aplastar la pirámide brillante. Toma el Disco del Sol del Plinto y combínalo con la Diosa del Sol para componer el Talismán del Sol. Antes de cruzar el agujero del suelo, salta a la ventana que tiene encima y entra en la sala del monolito a por los cartuchos y bengalas de los salientes a izquierda y derecha. Vuelve por la ventana y trepa por la izquierda a otra sala con monolito para hallar cargadores de Uzi en el saliente del rincón del fondo a la izquierda. Regresa a la sala del Disco del Sol y déjate caer por el agujero. Sigue el pasillo para volver al lago sagrado (Nivel 9, segunda visita).





TOMB RAIDER THE LAST REVELATION

NIVEL 9

EL LAGO SAGRADO

Sube y dirígete a la izquierda por la arcada de fuera. Ve por la derecha al área rojiza y cárgate a los murciélagos, ¡pero estáte al loro con el cocodrilo que se te acerca por detrás! Trepa a un bloque para evitarlo y mándalo al otro barrio. En uno de los bloques pequeños hallarás además un pequeño botiquín.

Aléjate de la cueva de los murciélagos para ver un espacio de gateo en lo alto de la pared del fondo. Gatea por él y déjate caer a por unas cuantas bengalas. Sal afuera para encontrarte una pequeña laguna cuadrada. Mata a los dos escorpiones, salta al agua y toma los cartuchos. Sumérgete en el túnel corto en busca de un botiquín pequeño. Emerge y sal a tierra. Aquí no queda nada más por hacer de momento, de modo que vuelve a tirarte por el agujero y regresa afuera por medio de los espacios de gateo, despachando al escorpión.

Tuerce a la derecha para ver el lago. Baja por la pendiente al agua y atrae a tres cocodrilos. Vuelve cuesta arriba, saltando hacia atrás mientras les metes plomo. Despejada ya la costa, nada a la orilla arenosa del fondo. Gira a la derecha para seguirla y da la vuelta a la esquina para hallar una arcada a la izquierda que lleva a una sala iluminada con antorchas. Mata a los murciélagos de dentro pero evita los dos huecos. Mejor tírate por el agujero que hay junto a la antorcha del fondo. Baja los escalones, déjate caer a la pendiente para deslizarte y salta para asirte al poste. Gira a su alrededor para dar una voltereta hacia atrás en dirección al saliente del otro poste. Sube arriba del todo y da una voltereta hacia atrás para ir al saliente elevado. Sube al espacio de gateo, crúzalo y déjate caer. Sigue el pasillo y tira de la cadena para abrir la puerta principal del lago.

Regresa a la estancia de los postes. Baja por ellos y deslízate por la pendiente hasta al agua. Gírate hacia la pendiente y nada por el pasadizo a por un botiquín pequeño. Vuelve a la laguna y toma los cartuchos. Nada a través del pasadizo del fondo y sube para volver al lago. Ten cuidado con los dos cocodrilos sueltos: nada hacia la izquierda y por la puerta abierta y sal por el rincón para matar a esas lagartijas. Salta a los salientes que hay a cada lado de la puerta principal a por cartuchos. Nada por debajo del saliente que hay frente a la puerta principal y tira de la palanca que hay en la parte inferior.

Baja nadando a través del pequeño agujero abierto. Abre la puerta que hay allí y atraviesa el pasadizo desigual, girando por la esquina de la derecha y luego a la izquierda en un cruce. Dobla la siguiente esquina a la derecha para emerger en una laguna pequeña.

Toma el botiquín grande y nada de vuelta a la esquina. Nada hacia arriba y a la derecha hacia una estancia subacuática con un espejo: mira en él de cerca para ver un agujero secreto en el techo. Crúzalo y sube al pasadizo. Síguelo y dirígete cuesta arriba a una salita. Recoge los cargadores de Uzi de los rincones cercanos y luego la Jarra Canópica 2 del plinto, abriendo una pequeña puerta en el túnel que hay debajo de la laguna de la puerta principal. Vuelve allí y crúzala a nado para volver a visitar el Templo de Karnak (Nivel 7, segunda visita).

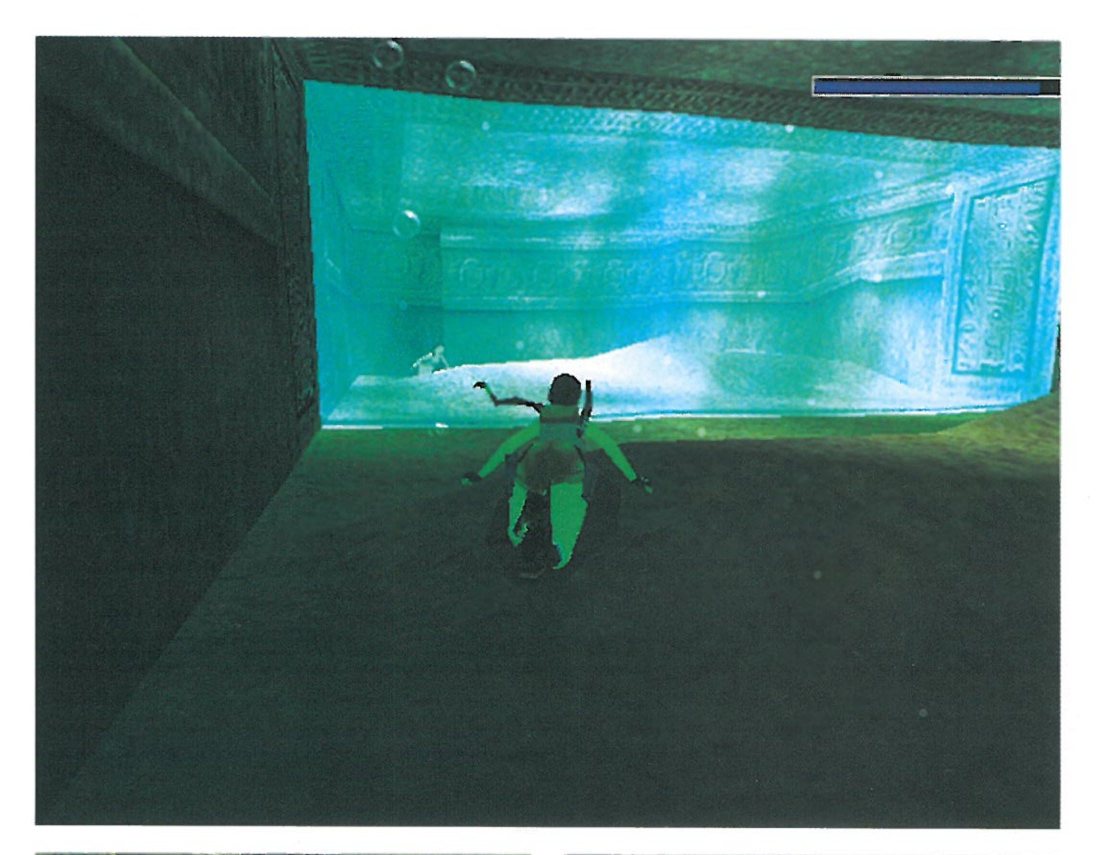
Segunda visita...

Sigue el pasadizo hacia la pequeña laguna cuadrada que ya habías visitado. Salta a la isla y usa el Talismán del Sol en el objeto parecido a una bala que hay allí para ver una secuencia de vídeo y abrir las otras tres puertas.

Tras la puerta de la izquierda, salta al poste y deslízate al fondo. Arrójate al agua: en un túnel hallarás cartuchos; en el de enfrente, cartuchos de dispersión, un pequeño botiquín y una puerta. Cruza ésta última y nada por el pasillo para salir a una sala pequeña. Recoge los cartuchos de dispersión, el botiquín grande y la munición de ballesta de los plintos. Nada de vuelta al poste y sube por él, dando una voltereta hacia atrás para caer en el saliente a por bengalas. Da un salto largo hacia la salida para regresar al área de las puertas. Acércate a la puerta del fondo y trepa al espacio de gateo a por un botiquín pequeño. Vuelve afuera y dirígete por la derecha a la última puerta, que da a una gran estancia. Sube al bloque arenisco inclinado y avanza colgado hacia el otro extremo de la sala. Cuando ataquen los murciélagos, déjate caer y dispárales. Vuelve y trepa de nuevo en plan tarzanesco hacia el final, dejándote caer para asirte al saliente y gatear por él. Cruza el pasillo y trepa por la izquierda a un espacio de gateo a por cargadores de Uzi. Vuelve al pasillo y trepa por el espacio de gateo de enfrente. Gira al final y sube al saliente.

Mira a la izquierda para ver otro saliente: da un salto largo y agárrate a él. Aúpate y tírate por el otro lado a la pasarela alta.

Da un salto largo a la izquierda para asirte al saliente del arenisco inclinado y encarámate. Tírate al saliente del otro lado y cárgate al murciélago. Cuélgate-tírate al suelo y ve por la izquierda a una sala pequeña en busca de bengalas y una Uzi. Sal y ve afuera hacia el área arenosa con pilares. Dirígete al fondo para salir.







TOMB RAIDER THE LAST REVELATION

NIVEL 10

LA TUMBA DE SEMERKHET









Rompe las urnas para obtener cargadores de Uzi y un botiquín grande. Deslízate por la pendiente hasta el fondo para ver ¡montones de escarabajos que vienen hacia ti! Agárrate enseguida a las barras del techo y avanza colgado al otro extremo. Suéltate y deslízate por la pendiente. Salta al poste y baja al fondo: corre para huir de los escarabajos. Tienes que accionar los interruptores de agujeros que hay en la pared a la derecha del fuego y el que hay enfrente. Lo mejor es que lleves a los escarabajos a la pared de enfrente antes de correr a toda pastilla hacia el interruptor del agujero (el otro sólo contiene un pequeño botiquín). Con ambos interruptores pulsados, sube de nuevo por el poste y da una voltereta hacia atrás en dirección a la sala de en medio. Cárgate las urnas para conseguir un botiquín pequeño.

Antes de enfilar el pasadizo que hay entre ellas, salta por encima de la llama de enfrente, toma la antorcha e ilumínalo: así ahorrarás bengalas, pero deberás soltar la antorcha para hacer presión o trepar; para lanzarla por encima de un bloque o una pared pequeña, da un salto en vertical y pulsa A. Dirígete a la siguiente sala y empuja la pared de la izquierda para abrir las puertas secretas. Cruza y trepa por encima del bloque. Cuélgate-tírate a través del agujero. Gírate para ver una gran estancia con un tablero y piezas para el juego Senet. Salta por la izquierda al saliente y sube por la escalera. Tírate al pasillo de la derecha a por cartuchos de dispersión secretos y un pequeño botiquín. Cuélgate-tírate y salta de vuelta al saliente original. Cruza la entrada de detrás y ve por la izquierda para bajar dos tramos de escaleras. Sube la escalera de la derecha hacia un pasadizo. Trepa al siguiente pasaje y sigue hasta una gran estancia con dos lagunas pequeñas.

Tírate al saliente y mata a los dos perros. Ve a la pared del fondo, hacia los tres fuegos. Calcula bien cuándo actuar para llegar al agujero de la derecha con el fin de darle al interruptor y apagar así el fuego central: ponte a un solo paso del fuego y, en cuanto empiece a debilitarse, echa a correr, acciona el interruptor y salta dos veces hacia atrás. Si quieres, ve al agujero de la izquierda a por un pequeño botiquín. Activa el interruptor del agujero del medio para quitar el bloque que hay justo a la derecha.

Avanza por el pasadizo y más allá de la laguna poco profunda hacia un foso con fuegos. Tírate al medio y toma los cartuchos del agujero del fondo a la izquierda. Cronometra tus movimientos para activar el agujero cercano de la izquierda a fin de interrumpir el fuego central derecho. Activa el agujero cercano de la derecha para subir una jaula en la sala de las lagunas. Hazte con el botiquín del agujero del fondo a la derecha. Activa el agujero central de la izquierda, trepa por el saliente del fondo y avanza colgado hacia la salida en dirección a la sala de las lagunas.

Ve a la pared de la derecha y sube por medio del bloque a la jaula elevada. Da un salto largo al saliente central alto. Activa el agujero del fuego para apagarlo (apagando también los de la pendiente). Cuélgate-tírate del lado derecho del saliente y sube por la derecha hacia las escaleras. Ve subiendo a la derecha para hallar un espacio de gateo: entra en él a por cartuchos de dispersión secretos y un botiquín grande. Déjate caer y baja la pendiente. Toma las Reglas del Senet del plinto para abrir una trampilla cerca de la estancia del Senet.

Vuelve cuesta arriba y sube luego por los salientes al pasaje de la entrada. Síguelo y tírate por el agujero hacia el exterior de la sala del Senet.



Atraviesa la sala hacia la arcada de enfrente y sube la escalera a través de una trampilla abierta. Da una voltereta hacia atrás en dirección al balcón en el que están los controles del juego Senet (en el recuadro Jugar al Senet encontrarás consejos). Si ganas al juego, los pilares con la Cruz de la Vida ascenderán. Baja al suelo y sube de nuevo las escaleras hacia el saliente derecho del principio. Salta por los pilares hacia el saliente del fondo. Si pierdes, deberás seguir una ruta alternativa (mira el recuadro Ruta del perdedor).

Ve por cualquier lado y baja las escaleras para tirarte a otras. Baja mientras disparas a dos perros. Entra en la sala de la que vinieron y rompe las urnas para obtener cargadores de Uzi. Sigue escalones abajo, aplastando una urna para pillarte cartuchos. Pela al perro de abajo, ve a la izquierda y liquida a otro. Cuélgate-tírate por el agujero. Déjate caer y recorre enseguida el pasadizo, dejando atrás los escarabajos. Sube a saltos por la cuesta y sube a lo alto del poste, dando una voltereta hacia atrás para entrar en la sala. Dispara a las urnas para agenciarte un botiquín grande. Continúa hacia la siguiente estancia con unos espejos que dirigen la luz hacia una tumba. Sigue subiendo por la cuesta de la izquierda hacia un poste. Trepa y tírate para eliminar a los murciélagos. Sube otra vez por el poste y da una voltereta hacia atrás para adentrarte en la estancia de la derecha a por munición de ballesta. Salta al pasillo de la izquierda.

Cruza la puerta que se abre para tirarte a una estancia con haces brillantes. Empuja la pieza roja al cuadrado del haz rojo para que un rayo de sol deje de incidir en la tumba. Empuja la pieza verde de la izquierda al cuadrado del haz verde de la derecha y viceversa. Con esto abrirás la tumba, así que vuelve allí mediante el poste. Cárgate a dos perros más y déjate caer por el agujero de la tumba. Gatea y cuélgate-tírate al pasillo.

JUGAR AL SENET







El Senet es un juego sencillo. En vez de tirar un dado, haces girar los palos que hay en la pared izquierda del balcón. Luego debes pisar un cuadrado colorado para elegir qué pieza mover. El número de palos blancos que salga es el número de movimientos que puedes efectuar: no obstante, si sólo sacas palos negros, es un seis y consigues otro turno. También tendrás otro turno si tu pieza cae sobre una cruz de la vida. Tus piezas empiezan a la izquierda de los cuatro cuadrados adyacentes y van a la derecha, luego giran en la pista del medio y van rectas dirigiéndose directamente hacia el final.
Antes que nada, guarda la partida: a menos que quieras todos los secretos, no te interesa el galimatías que supone seguir la ruta alternativa en caso de perder. La mejor estrategia inicial consiste en mover una pieza e intentar llevarla al final antes de sacar ninguna otra pieza de la zona de seguridad (los cuatro primeros cuadrados). Sin embargo, es mejor no avanzar justo más allá de una pieza enemiga (sobre todo cerca del fin), ya que ésta podría caer sobre ti, enviándote de vuelta al principio. En vez de eso, intenta situar una pieza justo detrás de la enemiga, brindándote así la oportunidad de derribarla.
Observa que si colocas una pieza en los cuatro primeros cuadrados, estás a salvo, pero eres una amenaza para el enemigo. Si te ves obligado a adelantar una pieza justo por delante de una enemiga, fíjate que si hay un cinco por delante es muy poco probable que la golpee, ya que no puedes sacar un cinco con los palos.

RUTA DEL PERDEDOR

Es mejor guardar la partida justo antes de jugar al Senet. Sin embargo, si pierdes, verás una parte extra del nivel, que contiene algunos secretos.
Tírate desde el balcón, entra en la sala y déjate caer por la trampilla abierta a la derecha para empezar a deslizarte. Agárrate al poste del final y baja, saltando atrás a por algunas golosinas antes de bajar al fondo, a una sala con cuerdas.
Tírate/baja al saliente gris que hay justo debajo. Sube al espacio de gateo y pasa a otra estancia. Dirígete al otro extremo del saliente.
Arrastra/empuja la pieza del fondo al medio, de forma que los martillos la abran: ¡salta hacia atrás! Toma la Pieza del Cartucho 2, cuélgate-tírate y mata a los dos perros. Entra en la pequeña sala lateral y rompe dos urnas para obtener cartuchos y un botiquín pequeño. Sal y sube de vuelta, regresando por el espacio de gateo a la sala de las cuerdas del principio.
Sube otra vez por la escalera al primer saliente. Date la vuelta y salta el hueco hacia el siguiente saliente. Ahora da un salto largo a la cuerda: úsala para balancearte hacia el saliente central de enfrente. Abre a empujones las puertas secretas para pillarte munición de ballesta y un botiquín. Sal y deslízate al suelo por una pendiente. Sube de nuevo por la escalera y da un salto largo para asirte a la cuerda. Úsala para balancearte hacia el saliente del fondo a la derecha.
Sube las escaleras y cárgate a los dos chuchos de la sala. Arrastra/empuja la pieza del pasillo del fondo, entre los dos martillos. Luego dale a la palanca para que la rompan y descubran la Pieza del Cartucho 1. Combínala con la pieza 2 para componer el Cartucho de Ba. Vuelve por el pasillo a la sala de las cuerdas. Salta al siguiente saliente y trepa al poste a por un botiquín pequeño y cargadores de Uzi. Pon el Cartucho de Ba en la ranura (cerca de la escalera) para abrir unas puertas grandes. Mata a dos perros y entra luego en la sala. Ve a la derecha y da un salto largo para sujetar el interruptor (así extingues las llamas durante un tiempo). Deslízate y date la vuelta. Ve recto a los postes y trepa. Arrastra/empuja la pieza lo más lejos que puedas antes de que vuelvan las llamas. Deslízate por un poste y sal a la sala de las cuerdas mediante el espacio de gateo del fondo a la derecha y la escalera. Repite el proceso para empujar la pieza entre los martillos, revelando otro Cartucho de Ba. Vuelve a la sala de las cuerdas e insértalo en la otra ranura para abrir las puertas.
Ahora viene una parte chunga. Ve escaleras arriba para encontrar una sala con tres cuerdas y una bola de fuego rastreadora que viene a por ti: no dejes de moverte para evitar que te deje hecho carbonilla. Tírate enseguida y sube la cuesta de la derecha, recorre el pasaje de la derecha y acciona el interruptor para soltar una bola de fuego azul que mantenga la otra a raya. Sube por el pasadizo hacia la sala de las tres cuerdas.
Trepa de vuelta a la entrada y da un salto largo para agarrarte a la primera cuerda. Balancéala recto hacia la segunda cuerda y salta para asirte a ella. Haz lo mismo con la tercera cuerda y mécete al saliente del fondo a por munición secreta para la pistola de granadas. Vuelve por el pasillo y da un salto largo de vuelta a la cuerda. Bamboléate hacia el saliente de la derecha y cruza el puente, matando a los murciélagos.
Da un salto largo para sujetarte al saliente, trepa por el poste y da una voltereta hacia atrás en dirección al saliente del fondo. Gira a la derecha y salta para asir el interruptor, cayendo al saliente de debajo. Da un salto corto al saliente del poste y trepa para realizar una voltereta hacia atrás para volver al saliente elevado. Ve por la izquierda al portillo que ha caído. Hay una antorcha en el agujero, pero olvídala: necesitas las dos manos libres para dar el siguiente salto. Da un salto largo y agárrate al saliente de enfrente.
Aúpate, cárgate a los murciélagos y enfila el pasadizo. Encarámate por el agujero y salta al interruptor de detrás para accionarlo. Sube otra vez y trepa al pilar elevado de la Cruz de la Vida. Salta y trepa por el agujero de encima a una sala secreta en busca de una Uzi, un botiquín grande y munición de ballesta. Tírate de nuevo y sigue el pasaje para caer al principio del nivel 11.



Legacy of Kain: Soul Reaver

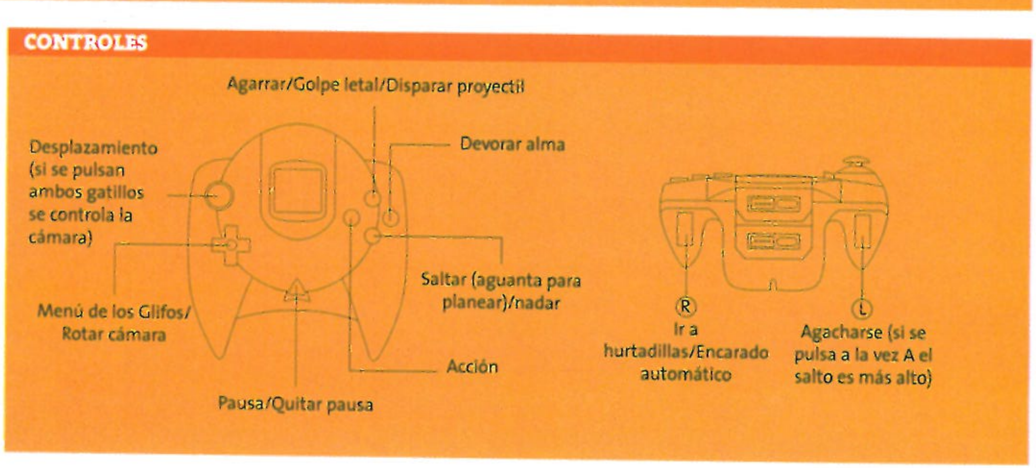
No dejes que Kain te venza: ¡salva Nosgoth y destiérralo para siempre con nuestra completa guía de esta vampírica aventura!



Género: **Aventura**
Opción 60 Hz: **No**
Internet: **No**
Idioma: **Castellano**

Desarrollador: **Crystal Dynamics/Eidos**
Distribuidor: **Proein**
Precio: **9.990 ptas**

Info VM
Guardar partida: **Sí**
Minijuego: **No**
Datos pantalla: **Logo**



Conoce a tu enemigo

Nosgoth está invadido por muchos demonios chupasangre distintos. Los vampiros que plagan la tierra tienen diversos rasgos, pero todos ellos comparten el mismo desprecio impío por la vida. Si conoces los puntos débiles de tus enemigos tanto como los tuyos propios, en mil batallas no sentirás el escozor de la derrota.

MELCHAHIM
Los Melchahim son los más débiles de todos los clanes de vampiros. Fueron los últimos en recibir el regalo oscuro de Kain y cuentan con la menor porción de su poder. Estos *freaks* sin piel no son rival para la fuerza de Raziel. Eso sí, tienen el desagradable hábito de socavar el suelo. Estáte al loro por si ves pequeños montones de tierra y mugre, ya que se trata de Melchaims enterrados. Evítalos a menos que busques pelea.

TURELIM
Los Turelim son descendientes de Morlock, de modo que poseen la misma habilidad telekinética de su mentor. Esta descarga es muy dañina para la forma corpórea de Raziel. Los Turelim son muy resistentes a los ataques físicos. Las garras de Raziel no tienen nada que hacer frente a ellos. Usa siempre el Soul Reaver o cualquier otra arma.

RAHABIM
Los vampiros Rahabim pueden vivir dentro y fuera del agua. Están equipados con unas letales bolas de energía que causan grandes daños a Raziel. Fuera del agua, los Rahabim no son difíciles de tratar. Sólo has de eludir sus mortíferos ataques con bolas de fuego y ponerte a rebanar con el Soul Reaver. Cuando están sumergidos, es imposible matarlos. Lo mejor que puedes hacer es aturdirlos con un proyectil.

ZEPHONIM
Estos vampiros de aspecto arácnido son muy veloces y ágiles. La táctica favorita de los Zephonim consiste en pegarse a una pared de encima de Raziel y tirarse sobre él. Los Zephonim tienen por costumbre aparecer de la nada y correr a toda prisa hacia su presa. La mejor forma de contrarrestar a estos tipos resbaladizos es cargar contra ellos y realizar un ataque largo con un arma. Esto evitará que salten hacia Raziel y lo hieran.

DUMAHIM
Los Dumahim son muy fuertes a nivel físico. Sus largas lenguas chasqueantes pueden acertar a Raziel desde lejos, así que asegúrate de tener un arma a mano antes de encararte a ellos. Los Dumahim son bastante inteligentes y a menudo se mueven para rodear a Raziel y atacarle por su lado ciego. Ten siempre la espalda pegada a la pared cuando te enfrentes a ellos en parejas.

Vulnerabilidad vampírica

Toda la parentela vampírica tiene los mismos puntos débiles que Raziel. Deberás explotarlos todos para luchar contra las hordas de la oscuridad.

LOS FUEGOS DEL INFIERNO
Todo vampiro teme el fuego crematorio. Las llamas purificadoras les quitan la carne del cuerpo, revelando sus almas. Incluso el calorcillo de una hoguera puede incinerar a cualquier criatura no-muerta que le caiga encima. También se pueden usar tablillas encendidas para inmolar a oponentes aturdidos que estén a corto alcance.

EL AGUA DE LA VIDA
El agua infunde vida hasta en la más desolada de las regiones de Nosgoth. Pero para aquellos infectados por el vampirismo, sólo es portadora de muerte. Ten cuidado con ella, ya que puede desgarrar el pellejo del vampiro más resistente.

EL CALOR DEL SOL
Aunque las chimeneas infernales vomiten su inmundicia a los cielos, de vez en cuando los rayos de un sol lejano calientan la sombría tierra de Nosgoth. Para los vampiros, la luz diurna supone una muerte rápida. Hay muchas criaturas menores a las que se puede engañar para llevarlas a pozos de luz solar, debido a su sed de sangre.

EL CORAZÓN TRASPASADO
Al atravesar el corazón de un vampiro, se detiene el flujo de sangre a sus miembros, dando como resultado una parálisis. Se le puede sustraer el alma a un vampiro si permanece en este estado, aunque deberás alimentarte con rapidez o el alma volverá al cuerpo.

Dar un paso lateral

Al ser una criatura etérea de forma espectral y física a la vez, Raziel es capaz de habitar en cualquiera de los planos. Puede pasar fácilmente del mundo corpóreo al insustancial usando su poder de transformación. En la mitología popular, a esto se le llama de forma coloquial "dar un paso lateral", aunque algunos de los vampiros más antiguos lo consideran un término poco serio.
Al dar un paso lateral, Raziel puede descubrir cosas que habría pasado por alto en el mundo real. En el mundo espectral también puede darse un respiro para recobrar sus fuerzas. La física y la geografía son arbitrarias en el plano incorpóreo: ambas se pueden alterar durante el cambio. Cuando te encuentres ante un obstáculo infranqueable, da un paso lateral y echa otro vistazo. El paisaje puede metamorfosearse, permitiéndote pasar de largo ciertas áreas.



La secuencia de introducción muestra cómo el vampiro Raziel fue castigado injustamente por un ofendido Kain. Aunque es condenado a arder eternamente en el Lago de los Muertos, Raziel despierta. Convertido en un triste despojo de lo que era, el vampiro jura vengarse de Kain.



Los vestíbulos de los condenados

■ Cuando te abras paso por los lóbregos vestíbulos subterráneos, el Dios Mayor le hablará a Raziel de sus nuevos poderes y le asignará una misión. Sigue el pasillo que va al portal de teletransporte. Pisa el círculo para activar el portal. Éstos se usan para devolver a Raziel a un área después de que lo hayan desterrado a los vestíbulos subterráneos.

■ Sigue por el pasillo. El Dios Mayor enseñará a Raziel cómo robar almas. Ponte en la pila del alma y recoge energía espiritual. Cuando Raziel esté lleno, ve por el siguiente pasillo. Déjate caer al patio. Ataca a los entes espirituales de allí. Sustráeles la energía del alma y sube al siguiente nivel. Ve por entre los pilares y da un paso lateral para regresar al plano corporal.

La vuelta a casa

■ Ve por el corredor y salta por encima del agua. Planea sobre el foso y ataca a los dos vampiros de debajo. Raziel no tiene armas para este combate: debes usar el ingenio para derrotar a estos enemigos. La mejor forma de ganar es atraerlos al pozo de luz diurna.

■ Empuja el bloque de piedra a la pared del fondo. Aúpate a él para llegar al pasillo de encima. Toma la antorcha del soporte que hay en la pared y cruza la puerta al final del túnel.

■ Mata a los dos vampiros que vigilan la escaleras. Raziel puede volver a encender la antorcha con la fogata, o bien robar un arma de las paredes si es necesario. Baja las escaleras y acércate con sigilo al siguiente vampiro Dumahim. Acaba con él y quédate su alma. No te separes del camino. Examina la puerta de la derecha para hallar un portal de teletransporte. Vuelve al camino.

■ Cruza el puente y salta el hueco. No caigas o Raziel volverá al principio. Sigue por el túnel. Mata al guardia Dumahim. Al cruzar las puertas del clan, éstas se cerrarán detrás de Raziel. Arroja tu arma contra el Dumahim que se acerca y toma otra de la pared que hay cerca de las escaleras. Atráelos al patio para que puedas ocuparte de ellos uno a uno.

■ Cuando ambos Dumahim estén muertos, ve escaleras arriba y pasa por la verja recién abierta. Ve al área de los pilares y liquida al guarda Dumahim. Examina la puerta de la derecha para hallar un portal de teletransporte. Cruza la puerta a mano izquierda, ignora el agua de momento y enfila el pasillo de la derecha.

■ Acércate sigilosamente al primer vampiro y empálalo allí mismo. Cárgate al siguiente usando la antorcha de la pared del fondo. Cruza la verja a la izquierda. Ve hacia la escalera de caracol. Píllate una antorcha antes de subir por ella. Mata al guarda y dale a la palanca de la torre para hacer bajar el puente levadizo.

El patio de los desolladores

■ Déjate caer al patio de más allá y sube las escaleras de la derecha. Deslízate al patio de debajo. Ataca a los dos Melchahim. Abre la puerta de hierro forjado. Esquiva o mata al cazador de vampiros, según tus preferencias, y sube por el precipicio que hay más allá. Empuja el bloque la cara del precipicio que da al cementerio. Salta a lo alto del bloque y da un salto potente para alcanzar el saliente de encima.

■ Avanza por el cementerio. Anda con cuidado para no despertar a los desolladores. Sube por las rampas que llevan al mirador. Atrae a los dos desolladores a la luz solar y chúpales el alma. Cruza la puerta de hierro que hay a la izquierda. Baja por la escalera de caracol. Activa el portal de teletransporte del fondo. Ve por la puerta.

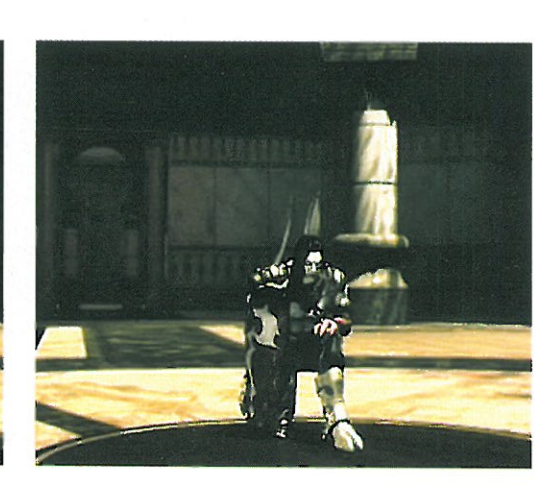
■ Toma un hacha de combate suelta de los pilares. Luego salta por las piedras del agua. Aplasta sin dilación al vampiro que custodia las puertas. Entra en la cripta de delante.

Cripta del desuello

■ Cepíllate a los dos desoladores que ocupan el saliente elevado. Déjate caer y examina la obra







del cazador de vampiros para dar con otra arma. Pasa por las puertas. Renuncia a tu arma de momento y toma una antorcha del soporte de la pared para ayudarte a iluminar el pasillo. Sigue el camino hasta llegar a un callejón sin salida.

■ Ve a la izquierda y da un paso lateral hacia el plano espectral. Sube por los bloques para llegar al saliente de encima. Vuelve a cambiar en el portal. Cruza hacia el bloque de piedra. Empújalo al agujero de la pared. Muévelo hasta el saliente de cerca del agujero. Luego empújalo dentro. La puerta de la derecha se abrirá. Ve por ella.

■ Sube al saliente más alto. Salta a las plataformas a ambos lados. Éstas reaccionarán como una balanza. El lado en el que está Raziel descenderá, mientras que la plataforma de enfrente subirá.

■ Ve al fondo de la sala. Tira del bloque descolorido de la pared. Empújalo al interior del foso y trasládalo a las escaleras que hay al otro lado. Llévalo al peldaño superior. Arrástralo a la puerta inferior cerrada. Empújalo al agujero. Ahora la puerta se abrirá. Cruza la puerta inferior. Da un paso lateral y vuelve al saliente de encima.

■ Regresa al mundo real y salta a la plataforma móvil que hay más cerca del techo. Crúzala rápidamente hasta llegar al saliente alto al fondo de la sala, antes de que descienda la plataforma. Sube y cruza la puerta. Empuja hacia los agujeros los bloques que hay a cada lado, de forma que sus caras externas muestren el símbolo "n". Cruza las puertas cuando se abran.

El ascensor infernal

■ Sal por las puertas dobles. Tira el bloque por el saliente y déjate caer al saliente de debajo. Empuja a la derecha los dos bloques. Luego apílalos bajo la cueva que hay en la cara del precipicio. Súbete a los bloques para llegar a la cueva. Corre por ella y tira a los guardas vampiros al agua. Ve por el camino de la derecha para ladear el agua. Cruza la puerta de hierro forjado que hay arriba del todo.

■ Ve por el corredor y usa los pozos de luz solar para vencer a cualquier desollador con que te topes. Al llegar a una amplia estancia con pilares, busca una palanca y un interruptor en la pared. Pulsa el interruptor y ve en el ascensor.

■ Sube por cualquiera de las rampas cuando el ascensor se detenga. Cuando Raziel llegue a una sala con unas enormes ruedas dentadas, examina la pared más cercana en busca de un interruptor. Dale al interruptor para mover las ruedas dentadas. Ve a la pared del fondo. Acciona la palanca para poner el motor en marcha. Luego vuelve al ascensor y regresa al piso superior.

■ Tira de la palanca. Déjate caer al foso que queda al descubierto. Tira del bloque que hay atascado en la pared. Registra los huecos en busca de un pasillo secreto que va hacia abajo. Recórrelo hasta llegar a una sala grande.

■ Sube a uno de los bloques en llamas que hay en la galería de encima de la sala. Acarrea el bloque ardiente a lo largo de las vigas. Ponlo bajo el puntal de madera del techo. Cuando lo hagas bien, el puntal arderá y se desplomará. Repite este método para quitar los otros tres puntales y hacer que el techo se hunda.

■ Tírate de nuevo al piso inferior. Agarra el bloque en llamas más cercano. Arrástralo por la barandilla y ponlo en el rincón de la losa del suelo (coloca su borde en el espacio triangular). Haz lo mismo con los otros bloques en llamas y el suelo cederá. Enfila el pasillo que baja para llegar al aposento de Melchiah.









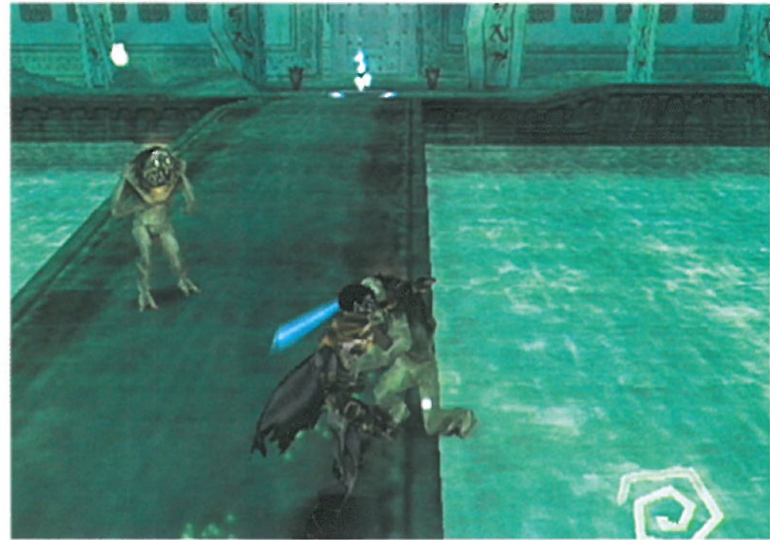


JEFE MELCHIAH



Tras un poco de parloteo, Melchiah intentará desgarrarle los miembros a Raziel uno a uno. Corre a una sala que contiene una palanca. Ponte junto a la palanca y aguarda a que Melchiah asome la cabeza por la puerta. Tira de la palanca y la verja caerá sobre él. Escapa por la ventana superior y tírate a la sala interior. Corre a la otra sala con palanca. Espera a que Melchiah haga su aparición y ensártalo con la segunda verja. Al igual que antes, sal por la ventana superior. Dirígete a la pista central, bajo la picadora de carne. Atrae a Melchiah a la pista y no podrá salir de ella. Sube por las barras y ve hacia la manivela. Hazla girar para convertir a Melchiah en 110 kilos de sushi. Raziel adquirirá entonces el poder de atravesar las barreras.





El santuario de la fuerza

■ Usa la habilidad de pasar a través de las barreras para cruzar la puerta de hierro que obstruye la salida. Súbete a lo alto del bloque que tiraste anteriormente. Salta al nivel de encima. Cambia otra vez al plano material. Baja por el pasillo que conduce al mundo exterior. Cuando Raziel sale por la puerta de hierro, el Dios Mayor le aconsejará que vuelva a la sala del trono de Kain (el castillo aquel de las banderas).

■ Ahora que Raziel tiene la habilidad de pasar a través de barreras, puede obtener el Glifo de Fuerza. Regresa por la primera charca de agua. Tírate por la cara del precipicio que da a la segunda alberca. Da un paso lateral hacia el plano espectral. Entra en el agua. Hay dos cuevas secretas en el fondo del lago. Ninguna tiene salida, pero en una hay una puerta cerrada. Busca la cueva que tiene dos puertas cerradas. Acércate a la de la izquierda. Usa el poder de pasar a través de barreras para poder atravesarla. Sigue el pasillo hasta lo alto de la sala. Raziel habrá llegado al santuario de la fuerza.

■ Da un paso de vuelta al plano material. Ve detrás de cada uno de los tres pilares y túmbalos. Al juntarse en el suelo formarán el signo del Glifo de Fuerza. La escultura de la pared creará entonces el Glifo de Fuerza, permitiendo a Raziel hacerse con él. Lleva a Raziel de vuelta a la superficie y retorna al palacio de Kain, cerca del vórtice.

Localizando a Kain

■ Sube las escaleras que llevan al palacio. Vence a todos los vampiros que hay allí para reponer las fuerzas de Raziel. Acércate a la puerta cerrada a la derecha. Da un paso lateral y entra en el plano espiritual. Cruza la puerta.

■ Acércate al puente y da un paso lateral de nuevo hacia el mundo corpóreo. Tira al agua a los dos vampiros que te salen al encuentro en el puente. Toma sus almas para ti. Una vez muertos, Kain abrirá la puerta al fondo de la sala.

■ Cruza la puerta, mata a los guardas y cambia al plano espectral para pasar las puertas del final del pasillo. Ve por el corredor y cambia de plano al llegar al portal. Cruza los pilares de Nosgoth.

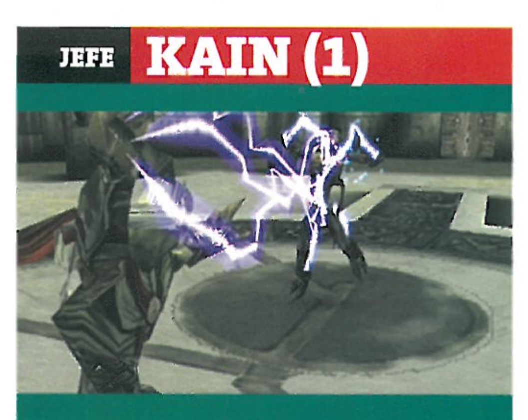




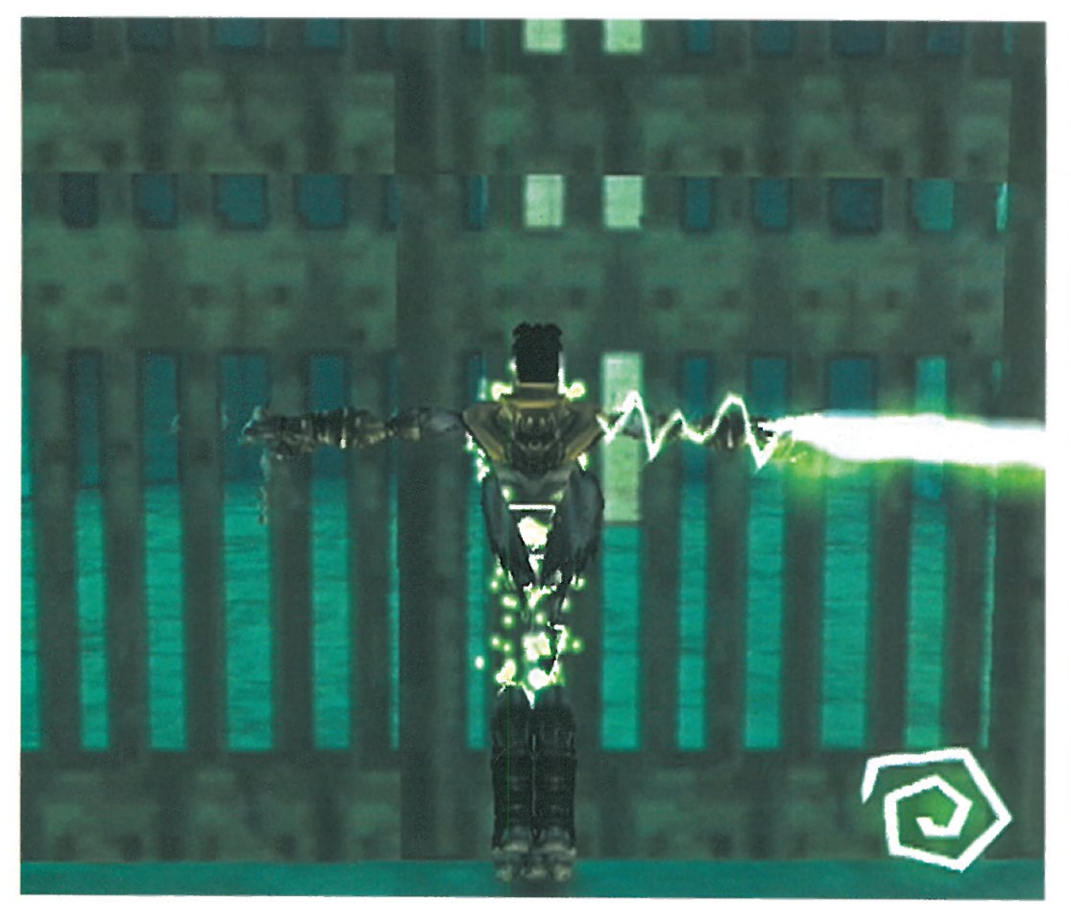




JEFE KAIN (1)



Kain va armado con el temible Soul Reaver, la espada con la que consiguió dominar Nosgoth. El Soul Reaver tarda algunos segundos en cargar y luego suelta una bola de fuego mágico que impacta en Raziel dondequiera que se ponga. No hay escapatoria. Después de descargar el Soul Reaver, Kain se teletransporta a algún otro punto de la estancia. Debes llegar a él antes de que cargue la espada y la dispare contra Raziel. Corre enseguida adonde esté y golpéalo. Esto hará que el Soul Reaver deje de cargarse y que Kain se teletransporte de nuevo. Cuando le hayas acertado tres veces, Kain romperá el Soul Reaver contra el cráneo de Raziel y se esfumará.








La catedral enmudecida

■ Una vez que Kain se haya desvanecido, pasa al plano espectral. Toma el Soul Reaver y escucha lo que te dice Ariel. Cambia de nuevo al plano normal. (Nota: puedes volver aquí en cualquier momento y recargar la energía de los Glifos, así como obtener algún consejo de Ariel.)

■ Vete de los pilares y vuelve al centro, donde empezaste el juego. Hay una puerta cerrada cerca del círculo de pilares de este área. Ve por ella usando el poder de Melchiah. Sigue adelante hasta llegar a un pequeño foso. Ve a la derecha y cruza el puente. Usa el Soul Reaver para abrir la puerta de la catedral. Retorna entonces al plano espectral para cruzar la segunda puerta.

■ Ve de nuevo a la derecha. Salta el hueco y cambia otra vez al mundo real, usando el portal. Corre de vuelta a la izquierda y salta una vez más el hueco. Evita a los dos cazadores de vampiros (¡sobre todo al del lanzallamas!). Continúa yendo a la izquierda y agárrate al saliente.

■ Acércate a la puerta que hay al final del pasillo. Crúzala mediante el don de Melchiah. Ve por el norte al pequeño cuartel de la guarda. Pasa de nuevo al plano material usando el portal de dentro. Regresa a la puerta. Examina la construcción a la izquierda de la puerta para descubrir un tramo de escaleras. Sube por ellas y salta al agujero que hay en la pared de la derecha.

■ Desde esta plataforma, gírate para ponerte de cara al edificio de la izquierda. Da un salto y cae sobre su tejado. Sube a lo alto del edifico contiguo. Cuando llegues arriba del todo, gírate y ponte de cara a la pared de la que acabas de saltar, y podrás ver la entrada de la catedral. Deslízate hacia ella.

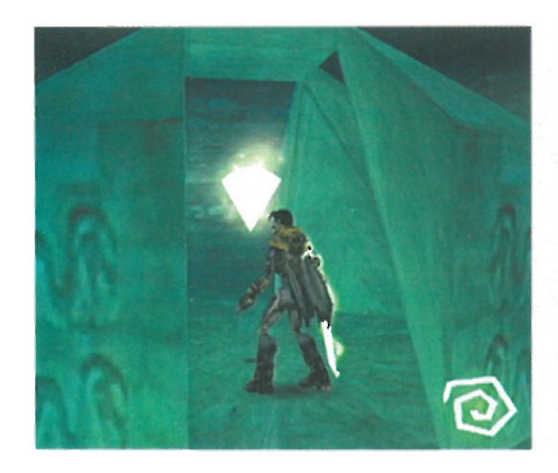
La capilla del reposo

■ Ve al final del pasillo para descubrir a un vampiro Zephonim. Túmbalo y sube por el lado de enfrente de la sala. Toma el hacha de la pared de la izquierda, si te hace falta, y avanza por el pasillo. Acércate a la sala de los conductos humeantes. Pasa al plano espectral. Ve hasta el conducto de más a la izquierda. Súbete a él y ve a lo alto de la sala. Vuelve al plano material mediante el portal de arriba del todo.

■ Salta al saliente de encima. Sigue el camino hacia la derecha. Cruza la puerta y sigue por la pasarela hasta llegar a un interruptor. Actívalo para hacer bajar la plataforma. Continúa a la derecha. Cruza la puerta al final de la pasarela. Da un paso lateral y pasa la puerta que hay al final del pasillo.

■ Cambia de nuevo al plano material y lucha con los vampiros Zephonim. Mátalos a todos pasando una y otra vez al plano espectral para conservar el Soul Reaver. Luego dedica tu atención a los bloques que hay desperdigados por ahí.

■ Debes emparejar las imágenes de los bloques con los agujeros de las paredes. Gira los bloques







cuanto sea necesario y empújalos hasta que estén todos en los agujeros correctos del fresco. Una vez hecho esto, se activará un interruptor.

El campanario

■ Sal de la sala y regresa a la pasarela. Vuelve a la primera puerta de la pasarela. Crúzala y baja para dar con otro interruptor. Actívalo y sube de nuevo por la rampa. Pisa las plataformas de madera que han activado los interruptores. Con esto pondrás en marcha las toberas de aire caliente.

■ Salta del borde y deslízate al interior del foso. La ráfaga de aire empujará a Raziel a lo alto de la sala. Cuando se pare, ve por el camino de la derecha hasta llegar a una puerta. Crúzala. Ve por la segunda puerta a la izquierda. Pasa al plano espectral. Avanza por el corredor y cruza la puerta. Vuelve al mundo material y cárgate a los vampiros que infestan la zona.

■ Dedica tu atención a los bloques apilados en el centro de la sala. Hay que girarlos de forma que las conductos que tienen dentro queden conectados a los agujeros de las paredes. Haz girar los bloques hasta que coincidan con los agujeros. Vete de la sala y vuelve a la primera puerta a la izquierda.

■ Mueve la torre de bloques hacia el saliente cercano, súbete y empújalos uno a uno al suelo. Obra igual que en la sala anterior y destruirás otro panel de cristal. Abandona la sala y ve cuesta arriba hacia la segunda campana. Golpéala en seguida y salta el foso. Planea hacia la primera campana y hazla sonar. El tañido combinado de ambas campanas bastará para hacer añicos el cristal que obstruye la ruta de delante.

■ Sube de nuevo por el camino en espiral, más allá de la segunda campana. Sube al conducto de la derecha para hallar una manivela. Gira la palanca para abrir una puerta cerca de la primera campana y cambia en seguida al plano espectral: así evitas que la puerta se cierre antes de llegar a ella. Salta a través el hueco que deja el cristal roto y recurre a saltos poderosos para acercarte adonde está la puerta.

El órgano

■ Examina la pared de la derecha. Haz girar la pieza octogonal de la pared: la puerta se abrirá de golpe. Ignora la puerta de la izquierda, a no ser que quieras darte un paseíto para conseguir un triángulo de energía. Pasa por el pequeño hueco que hay delante de la entrada de esta sala. Tírate a la sala de debajo. Ve por el conducto hasta llegar a un pasillo. Síguelo hacia el primer desvío. Ve por el pasillo de la izquierda para llegar a una verja y cuatro interruptores en el suelo. Activa los dos interruptores abiertos y pasa por la verja.

■ Tuerce a la izquierda y entra en la sala del final. En el estrado alzado de la sala hay tres tapas redondas de color marrón. Ponte junto a las dos de la derecha, según apareces por la puerta. Dales la vuelta y se disparará otro interruptor.

■ Vuelve a la bifurcación y enfila el pasillo de la derecha que te lleva a otra sala con tres tapas marrones. Abre las dos de la derecha, según entras en la sala. Así, harás añicos la cubierta restante. Regresa a la verja y pasa por ella.

■ Pasa al plano material y activa los interruptores restantes. Salta al pozo de aire que se activa. Flota hasta el pasillo en lo alto del pozo. Ponte en el borde del camino y mira al interior del pozo. Ve flotando hacia dos brechas que verás en los conductos que rodean la cañería de aire y empuja los conductos grises para ponerlos en su posición.

■ Regresa al pasillo que hay en lo alto del pozo de aire. Corre por él hasta llegar a una sala con dos arañas guardianes. Elimínalas a ambas. Activa los dos paneles del suelo. Sube a lo alto de la sala. Cruza la puerta de allí.

Los conductos de presión

■ Cambia al plano espectral y pasa la puerta. Tírate a la sala de debajo. Vuelve al plano material. Haz girar la válvula del órgano. Cambia al plano espectral. Sube por el grupo de tubos a mano derecha, con forma de escalera.

■ Salta al pasadizo de arriba. Pasa la puerta de allí y cambia de nuevo al plano material. Sube por los conductos que rodean la sala. Tírate al vestíbulo al que llegas. Ve hacia el bloque de piedra de la pared y tira de él. Empújalo hacia el bloque que tiene la válvula de piedra incrustada. Ponte en el bloque y haz girar la válvula para activar el segundo conducto.

■ Acércate a los bloques que se han hundido y sube por ellos. Atraviesa el pasillo.
Entra en la sala del final. Sube por los conductos que rodean la sala y empuja el tubo roto para ponerlo en el lugar debido.
Sigue hasta lo alto de los conductos y haz girar la válvula. Esta última acción activará la válvula de vapor que queda.

■ Regresa a la sala de la cañería humeante. Sube al flujo de vapor y planea a través del agujero del techo. Sigue el pasillo y toma el primer desvío a la derecha. Activa el portal de teletransporte. Vuelve al pasillo y vete a la estancia del jefe.

JEFE ZEPHON



**Después de que Zephon te diga de todo, llega el momento de acabar con él. Acércate para que te ataque con una de sus piernas. Esquívala y debería clavarse en el suelo. Pégale un tajo con tus garras y ponte fuera del alcance de sus ataques. Aguarda a que Zephon ponga un huevo. Corre hacia el huevo y cógelo. Esprinta hacia el cazador de vampiros muerto.
Usa su lanzallamas para hacer arder el huevo. Apunta con el huevo a la cara de Zephon y tíraselo rápidamente, antes de que el huevo se consuma. Ve haciendo esto hasta que muera. Si logras destruir todas las piernas de tu enemigo sin matarlo, ábrele el vientre de un corte para obtener más huevos. Cuando Zephon muera, Raziel adquirirá la habilidad de trepar muros.**













Glifo de Piedra

■ Regresa a la charca de agua donde obtuviste el Glifo de Fuerza. Ve esta vez por la cueva de la izquierda. Ve al final del túnel. Escala los bloques de piedra. Cambia al plano material al llegar arriba. Trepa por la pared de color crema para llegar al saliente de encima. Recorre el pasillo hasta llegar a un área abierta con una calavera. Acércate a la calavera y salta a través de la cuenca del ojo izquierdo.

■ Sigue el pasillo hasta un precipicio por el que se puede trepar. Sube por él y también por la siguiente pared. Desde el saliente al que llegas, salta a la viga de madera. Da un brinco al saliente de la izquierda desde allí. Cambia al plano espectral. Salta a la viga que desciende. Ve al final de ésta. Salta a la siguiente viga. Brinca hacia el portal y pasa de nuevo al plano material. Ponte en la plataforma de madera más cercana y da un salto para alcanzar la escalera de piedra del pilar central. Sube las escaleras y salta el hueco.

■ Trepa por la pared de la derecha. Entra en el pasadizo marrón. Ve al final para salir fuera. Ponte en el saliente de encima del foso. Gira a la izquierda y salta planeando hacia la plataforma.

■ Baja por el camino de la montaña y entra en el santuario. Justo al pasar las dos antorchas llameantes, gira a la derecha y trepa por la pared. Empuja el bloque que hay allí hacia el corredor. Mételo en el santuario de delante.

■ Coloca el bloque en el hueco del mosaico. Haz lo mismo con el segundo bloque. Sube a la galería que hay al lado del santuario. Hay cuatro agujeros más en el mosaico. Empuja el bloque de la galería a través del agujero. Métete en la sala al fondo del santuario. Allí hay cuatro bloques, pero sólo tres de ellos tienen imágenes. Empuja dos bloques hacia el bloque elevado que hay al lado derecho del santuario para formar una línea. Empuja el bloque alto por los bloques que colocaste. Luego dale un toque para quede a ras de suelo. Sitúa los tres bloques en sus respectivos agujeros. Ignora el bloque sin imagen. Recoge el Glifo de Piedra y dirígete luego a los pilares de Nosgoth (donde se produjo el enfrentamiento con Kain).

Morlock

■ Una vez que Raziel vuelve a los pilares, busca un muro que se pueda trepar y que da a la tarima exterior del techo de encima (es el único pilar que no es redondo). Trepa dicha pared y ve por la galería que da a los pilares. Entra en el pasillo. Ve por cualquiera de las dos puertas con que te encuentras. Tírate al patio. Recorre el pasillo. Sigue hasta llegar a la tumba del Serafan.

■ Entra en la tumba usando el poder de atravesar las barreras. Cambia de nuevo al plano material en el primer portal. Sigue adelante y tira del bloque de la pared.

■ Entra en la tumba. Ponte en medio del dibujo en espiral del suelo. Pasa al mundo espectral. Ve por el pasillo y cambia otra vez al plano material usando el portal de la izquierda.



■ Ahora estarás ante Morlock. Este tío es la mar de fácil de matar. Limítate a saltar sobre él y ponte a rebanar con el Soul Reaver. Luego pulsa el botón Y cuando esté aturdido para hacerlo desaparecer. Morlock te proporcionará entonces el poder de los proyectiles telekinéticos.





Glifo de Sonido

■ Vuelve a la catedral enmudecida. Ve a la primera tobera de aire y salta hacia ella. No debes flotar, sino dejar que Raziel se hunda al fondo de la tobera. Ve por el pasillo que hay allí. Apunta al blanco que hay cerca del final del túnel. Dispárale un proyectil telekinético para romper el cristal. Trepa la pared y avanza por el túnel de encima.
■ Cambia al plano espectral y pasa por la puerta. Ve al final del pasillo. Cambia de nuevo en el portal. Recoge el mazo. Trepa el muro de encima de la puerta por donde has pasado.
■ Gírate y ponte de cara a los pilares. Lanza el mazo al interior de uno de los dos huecos que flanquean el primer pilar. Cambia al plano espectral, salta al primer pilar y pasa de nuevo al material. Salta al hueco y recupera el mazo. Regresa al pilar y salta al tercero de los pilares. Deja el mazo, rompe la ventana de cristal con un proyectil telekinético y recoge el mazo, tirándolo al pasillo elevado. Cambia al plano espectral, salta el hueco y pasa otra vez al material. Toma el mazo. Corre al final del pasillo y golpea la campana para dejar al descubierto el Glifo de Sonido. Píllatelo y regresa a la tumba del Serafan.

Exterior del monasterio

■ Ve a la plataforma donde luchaste con Morlock. Dispara dos veces al bloque que tiene una diana y salta a través del hueco que deja. Métete en el agua y sigue la cueva que la rodea. Cambia otra vez al plano material en el primer portal que encuentras. Ponte de cara al muro escalable. Salta hacia él y trepa para luego girarte al llegar arriba.
■ Da un brinco al pilar de la izquierda. Dispara al bloque de piedra para quitarlo del pilar de delante. Luego salta al pilar. Desde allí, salta a la entrada elevada y crúzala. Enfila el pasillo a mano derecha para llegar a una puerta. Pásala, regresa al plano material y mata a los dos guardas. Usa el proyectil telekinético para darle al bloque del interior de la jaula. Dispárale dos veces para que quede contra la pared del fondo. Pasa la puerta.
■ Súbete al bloque. Salta al pasillo de encima. Cambia de nuevo al plano material. Salta al barco del agua. Ve a la parte más alta del barco y éste se irá al saliente de enfrente. Salta al saliente. Sigue adelante y ve por la puerta de la izquierda.



El monasterio anegado

■ Cambia al plano espectral. Cruza la puerta al final del pasillo. Planea hacia el pilar del agua, a la derecha. Sigue hacia la derecha, usando los pilares y salientes para llegar a tierra firme. Cruza las dos puertas. Sigue hasta llegar a una laguna. Ve al pasillo de enfrente. Cruza la puerta.
■ Al llegar a un área abierta, salta de pilar en pilar para alcanzar el otro extremo. Luego cruza la puerta. Continúa por el pasillo hasta que te lleve bajo el agua. Ve por debajo del agua para llegar a una sala con un suelo de tablero de ajedrez. Ve a la derecha, siguiendo la pared. Al final llegarás a un pequeño reborde. Salta encima de él. Úsalo para salir del agua.
■ Cambia de nuevo al plano material y trepa la pared para alcanzar el saliente alto. Salta a las vigas de encima. Dirígete al otro lado de la sala. Recorre el pasillo y destruye la vidriera con un proyectil. Salta a través del cristal roto. Ve a la construcción redonda en medio del lago.
■ Ve a la derecha, rodeando el edificio, y flota hacia el campanario. Tira de la cuerda para hacer repicar la campana. Baja por la escalera de caracol. Al llegar al fondo, sube por el siguiente tramo de escaleras para encontrar a Rahab.



JEFE RAHAB



Una vez que llegues a la guarida de Rahab, sube por la espiral de pilares para llegar a un portal. Cambia al plano material e intercambia algunas palabras con el cara-pez de Rahab. En cuanto cierre la boca, usa los proyectiles de fuerza para empezar a disparar a las ocho vidrieras que rodean la estancia. No te molestes en intentar disparar a Rahab directamente: tus proyectiles no le afectan en absoluto. Cuando hayas destruido las ocho, Rahab sucumbirá a los mortíferos rayos del sol. Raziel se hará entonces con la habilidad de nadar.







Glifo de Agua

■ Ahora que Raziel es capaz de nadar, puedes ir a por los tres últimos Glifos. Vuelve al vórtice. Salta por el hueco que lleva a la meseta del vórtice. Gira a la izquierda y salta hacia el canal. Ve por las aguas poco profundas. Sumérgete cuando se haga más hondo. Nada por el túnel y sal a la superficie al llegar a un canal estrecho. Cruza la puerta de madera del nivel inferior.

■ Sube por las escaleras. Tira de los dos bloques de la pared y úsalos para alcanzar el saliente de encima. Acércate al final del saliente y planea hacia la ciudad humana. Gira a la izquierda y baja por la rampa. Sigue el pasillo que hay sobre unas escaleras hasta llegar a una puerta de madera: crúzala. Avanza y salta a la charca de agua a la izquierda del puente. Dispara a la puerta para abrir el camino hacia delante y pasa por el túnel cortado, nadando a lo alto del conducto. Cambia al plano espectral y pasa por el túnel cortado.

■ Métete en la pequeña cañería de arriba del todo. Nada hacia abajo y ve por el siguiente conducto pequeño. Al final saldrás a una sala con unos peldaños. Sube por ellos.

■ Acércate a la estatua. Cruza la puerta a la derecha. Sigue andando hasta llegar a una sala con un foso y sáltalo. Tira del bloque descolorido de la pared. Lánzalo al foso y tírate tú ahí después. Empuja el bloque al centro de la sala para tapar el agujero. Cuando el agua haya subido, vuelve con la estatua y recoge el Glifo de Agua.

Glifo de Luz Solar

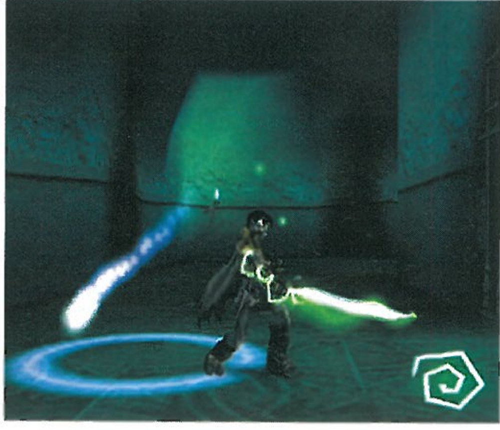
■ Vuelve a la catedral enmudecida. Salta al foso de delante de la puerta principal. Nada hacia la derecha. Cambia al plano espectral y cruza la puerta subacuática. Sigue andando y cambia al mundo material en el portal más cercano. Nada a lo alto de la cueva y ve por el pasillo.

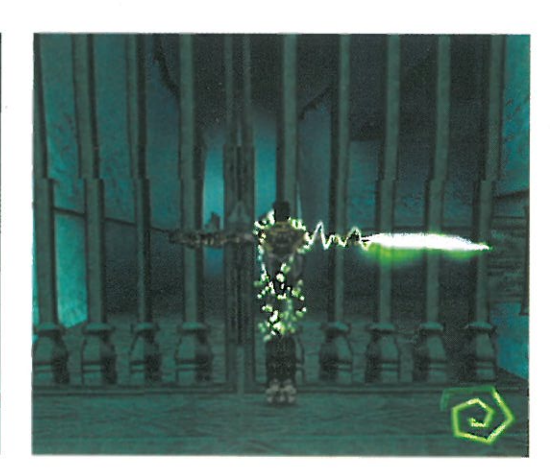
■ Trepa por la pared de piedra y salta a la base del faro. Ve a la derecha, usando las rocas para llegar a terreno elevado. Salta hacia el vampiro y tíralo al agua. Sigue hacia la derecha y escala las rocas.

■ Pasa por el túnel. Ponte en el saliente de encima del faro. Planea hacia él. Enfila el camino de la izquierda. Entra en la sala donde se encuentra una gran rueda dentada.

■ Sube por el andamio. Empuja el bloque de ahí para que caiga al centro de la sala. Baja de un salto y empuja el bloque a fin de que quede cerca de la rueda dentada del centro de la sala. Haz girar la manivela de la pared. Espera a que la rueda dentada gire y encienda las antorchas de la estancia. Pon el bloque en su sitio para evitar que la rueda gire al revés. Vuelve afuera y dirígete hacia la siguiente puerta. Dentro acabará apareciendo el Glifo de Luz Solar.









Entrada del santuario

■ Gírate y ponte de cara al lago. Sala a la primera plataforma circular. Sigue por el lago y cruza la puerta que hay en la base del faro.

■ Sigue adelante hasta llegar a una escalera de caracol. Déjate caer al fondo. Cruza la puerta de allí. Continúa hasta llegar a una puerta triangular. Cambia al plano espectral y crúzala.

■ Avanza en esta dirección. Cambia de nuevo al plano material mediante el portal. Cruza el siguiente grupo de puertas. Sigue adelante para llegar a un foso grande.

■ Salta al foso y ve empujando los cuatro bloques para unir las conductos rotos. Sal del foso y sigue el conducto largo para entrar en un pasillo.

■ Haz girar la rueda dentada del final a fin de activar la rueda hidráulica. Dirígete hacia ésta y examina los conductos de vapor. Úsalos para planear a lo alto del pozo.

■ Ponte en la plataforma que sube y baja. Cuando llegue al punto más alto, salta al pórtico de encima. Sin separarte del lado izquierdo, dirígete a lo alto de la sala. Cruza la entrada que da a la sala de los pistones.

■ Tírate por los agujeros del suelo que hay al fondo. Vuelve a la escalera de caracol del interior del faro. Ve arriba del todo y sal del faro. Ahora deberías encontrarte en el lago de las plataformas circulares. Crúzalas y ve a la sala de los pilares por la segunda puerta de la ladera de la montaña.

■ Ponte delante del altar al final del pasadizo y mira cómo aparece y desaparece el rayo de luz: cuando brille en el agujero de la pared de delante, cambia en seguida a espectral para que aparezca el Glifo de Luz Solar. Tómalo y cambia de vuelta al plano material con el portal que tienes detrás.

Glifo de Fuego

■ Regresa al vórtice. Tira a la izquierda. Ve al hogar del clan de Raziel. Cruza la entrada al final del primer pasillo, que lleva a la primera zona del clan que tiene una escalera. Cruza la puerta que hay a la izquierda de la parte superior de la escalera. Ve al siguiente área del clan. Verás el agua por donde saliste del monasterio inundado.

■ Zambúllete y nada por el pasillo que hay en la parte superior de la pared. Entra en la sala redonda. Toma una antorcha del soporte del muro. Nada y sal del agua de un salto. Cruza el pasadizo abierto. Pasa por la puerta.

■ Ve al final del saliente. Lanza la antorcha al pasillo al fondo de la sala. Vuelve a la sala del agua. Abre la puerta de la pared y avanza por el pasillo. Gira la manivela al final del pasillo y pasa al plano espectral. Esto hará que se detengan las puertas que se habían abierto. Crúzalas y pasa de vuelta al plano material.

■ Tira hacia delante y salta a la siguiente sala con manivela. Usa dicha manivela para abrir la puerta. Vuelve a la cueva donde tiraste la antorcha. Cambia al plano espectral. Trepa por los pilares para llegar a la antorcha. Cambia de nuevo al plano material. Toma la antorcha y enciéndela.

■ Lleva la antorcha de vuelta a la sala donde abriste la segunda puerta con manivela. Dirígete a la estatua de cuatro brazos. Enciende el cesto para conseguir el Glifo de Fuego.

Pueblo de Ash

■ Regresa al vórtice. Salta por la sección hundida del puente hacia el agua. Da un salto desde ahí para llegar al saliente. Recorre el pasillo. Al final Raziel llegará a un área donde llueve ceniza.

■ Acércate al pilar de la derecha. Escálalo, usando la habilidad de trepar muros. Planea hacia el otro lado del barranco y agárrate al saliente. Tírate al patio de debajo. Cruza las puertas dobles. Cambia al plano espectral y pasa la puerta. Ve por el área cercada al portal que hay al fondo de la sala.

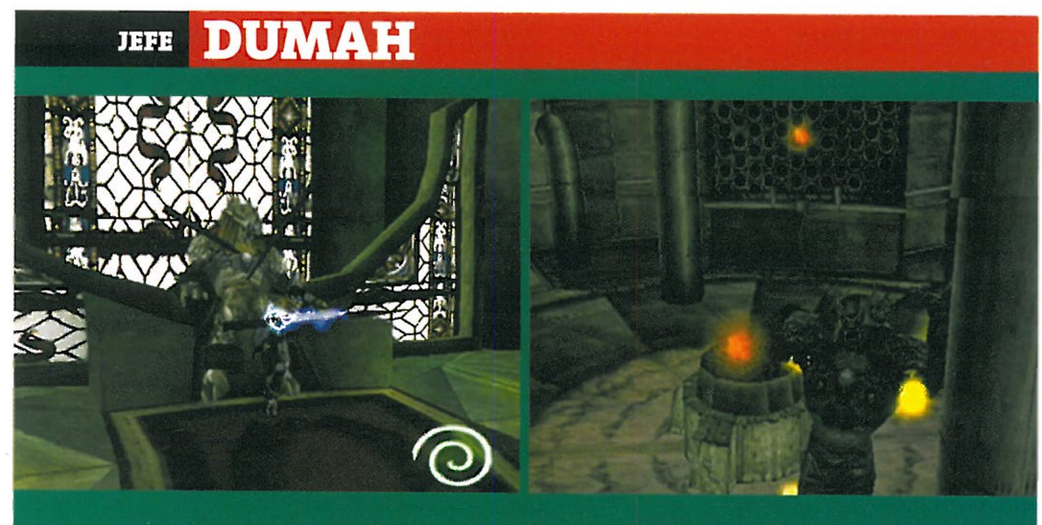
■ Cambia otra vez al reino material. Dispara al bloque del centro del área cercada hasta que llegue a la puerta al otro extremo. Cambia al mundo espectral y pasa al área cercada. Corre hacia el bloque al que acabas de disparar. Súbete a lo alto y cambia de plano usando el portal de allí. Avanza y déjate caer al pasillo.

■ Sigue el pasillo hacia la izquierda. Tira del bloque para apartarlo de la pared y úsalo para llegar al saliente de la derecha. Planea hacia el edificio del fondo. Ve andando hasta llegar a una sala con dos lagunas. Corre hacia la manivela y gírala para drenar el agua. Ve a la laguna que queda más lejos del sitio por donde entraste. Haz una pila de dos bloques y empújalos contra la





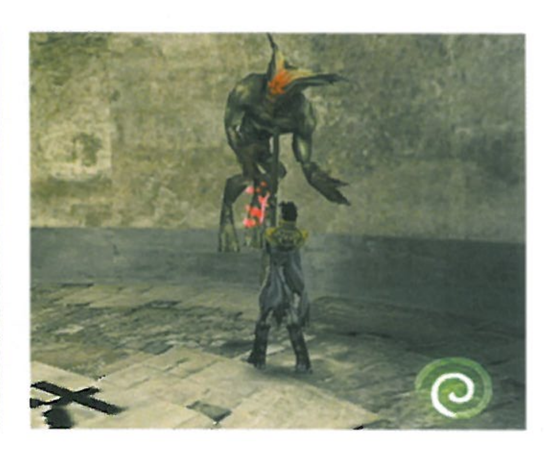
JEFE DUMAH



Acércate al cadáver de Dumah, sentado en la silla. Tira de las tres estacas de su cuerpo y Dumah volverá a la vida. Tras agradecértelo de corazón, tienes la posibilidad de devolverlo a su tumba de forma permanente. Dumah ataca con su letal habilidad constrictora, que paraliza a Raziel y merma su energía. Manténte a distancia para evitarlo. Tus armas no pueden dañar a Dumah. En lugar de atacarlo, debes sacarlo de su sala y atraerlo al horno que encendiste antes. Procura que siga cerca de ti: si se aleja demasiado, volverá corriendo a su aposento. Cuando lo hayas llevado al horno, Dumah arderá. Cuando se haya consumido obtendrás la habilidad constrictora.







pasarela del centro. Tírate al otro foso. Apila los bloques de forma que puedas desplazar uno a la pasarela del centro. Empuja este bloque sobre los dos que apilaste en la laguna de enfrente. Tírate a la laguna y arrastra la pila de tres bloques al saliente alto. Sube al saliente.

■ Entra en el horno y tírate a la pasarela circular. Vete al otro lado de la sala y haz girar el interruptor para activar el gas. Ve hacia la palanca de enfrente y tira de ella para activar el horno. Gírate de inmediato y pasa la puerta que hay detrás de Raziel. Empuja el bloque al foso y salta tú detrás de él. Apila los dos bloques contra la pared de enfrente para llegar al saliente.

■ Cambia al plano espectral. Salta al saliente de la izquierda y vete a la palanca que hay en lo alto de la sala. Desde la palanca, salta el abismo y cambia al reino material mediante el portal. Planea de vuelta a la palanca y tira de ella. Cruza la puerta que se abre. Sigue el pasillo a la derecha. Arrastra el bloque de la pared y ponlo junto a la cerca. Salta la cerca y echa abajo el pilar. Cruza la puerta para llegar hasta Dumah.

Cueva del Oráculo

■ Vuelve al lugar por donde entraste por primera vez en el pueblo de Ash. Registra las ruinas hasta hallar un reloj de sol. Usa la habilidad constrictora para hacerlo girar. Cruza las puertas que se abren. Vete por el pasillo y cruza la siguiente puerta.

■ Cuando llegues a una puerta con un callejón sin salida, cambia al plano espectral. Atraviesa la hendidura de la izquierda. Acércate al portal y cambia de nuevo al plano material. Usa la habilidad constrictora para girar el reloj de la sala como hiciste anteriormente.

■ Cruza la puerta de la derecha. Pasa al plano espectral para pasar la puerta al final del pasillo. Sigue el camino hacia la izquierda. Cuando llegues a una sala con dos bloques, tira del de la izquierda. Empújalo al área baja de la derecha. Tira del bloque del agujero derecho. Empuja el bloque al agujero de la izquierda.

■ Vuelve con el reloj de sol y cruza el otro pasillo que había abierto. Cruza la puerta del final. Tira del bloque que colocaste ahí antes. Ponlo en el agujero señalado con el símbolo "Z". Vuelve con el reloj de sol y recorre de nuevo el pasillo a mano derecha. Tira del bloque y sitúalo en el agujero señalado con el símbolo "O". Vuelve a la sala del reloj de sol y hazlo girar de nuevo. Regresa por la grieta y cruza la puerta que recién abierta.

Sala del Oráculo

■ Ve a la derecha y luego a la izquierda. Sigue adelante y pasa la puerta. Avanza. Planea hacia el precipicio. Gira a la derecha y salta al hueco. Cambia otra vez al plano material. Vuelve al precipicio. Ve a la sala con dos bloques y una puerta. Coloca los bloques frente al agujero y usa el poder telekinético para ponerlos en su lugar. Cruza la puerta que se abre.

■ Usa el poder constrictor para hacer girar los pilares de la sala. Muévelos de manera que todos los triángulos blancos de los pilares apunten al símbolo del centro de la sala. Salta por el agujero del suelo y cruza la puerta que se abre. Usa el poder constrictor para rotar los pilares de la sala. Muévelos de forma que todos los triángulos blancos de los pilares apunten hacia el símbolo en el centro de la sala. Ve corriendo por todo el nivel, pasa de nuevo por la fisura en el plano espectral y cruza la puerta abierta.

■ Entra en la sala del oráculo y constriñe el caldero del centro de la sala. Cruza la puerta que aparece. Avanza hasta hallar dos interruptores. Muévelos hasta que el reloj de la pared marque las seis en punto. Tírate por el agujero del suelo.

■ Examina las cuatro lentes. Usa el poder constrictor para volver las lentes del color de la plataforma que hay detrás de cada una. Acércate a las dos lentes en fila. Cámbialas a azul y rojo para crear el lila. Usa la constricción en el plinto del centro para iluminar la sala. Muévelo de forma que todas las lentes queden iluminadas. La puerta del centro se abrirá.

■ Continúa por la puerta hacia un grupo de puertas dobles. Entra en la siguiente sala con puzzle. Examina los símbolos de la pared, que están rodeados de círculos. Usa la constricción en las tres válvulas para girar las manecillas del reloj. Muévelas de tal forma que las manecillas apunten a los correspondientes símbolos del suelo. Vete por la puerta que se abre.

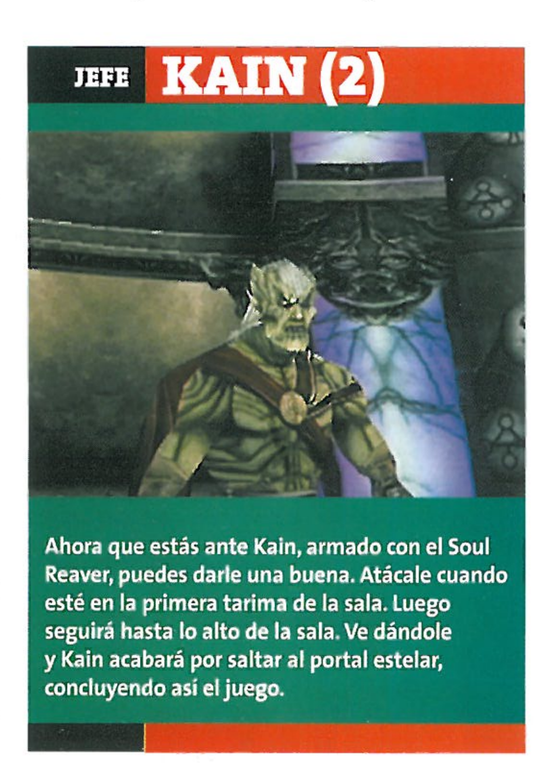
Mecanismo de relojería

■ Tira para abajo y a la derecha. Entra en la sala de las dos ruedas dentadas. Mueve el gran bloque de piedra para que las ruedas dentadas empiecen a moverse. Salta al pilar que hay junto a las ruedas dentadas. Cambia al plano espectral. Da un brinco al saliente y ve por él. Cambia de nuevo al plano material mediante el portal. Salta al péndulo oscilante cuando esté cerca. Luego salta de un brinco cuando estés sobre la entrada. Dirígete al siguiente pasadizo.

■ Vete al bloque de al otro lado de la jaula. Usa el poder telekinético para empujarlo por el borde. Ve a la siguiente cerca y haz lo mismo. Sigue para abajo. Dispón los cuatro bloques que hallas de forma que coincidan con el dibujo del suelo. Cruza la puerta cuando se abra. Avanza por el pasillo. Salta al agujero.

■ Entra en el área con tres salas redondas. En cada una hay un símbolo grabado en la pared. Haz girar las válvulas de cada sala para que coincidan con los símbolos de la pared. Esto activará las tres plataformas de arriba. Salta a cada plataforma y acciona los interruptores. Cruza la puerta que se ha abierto para enfrentarte a Kain por última vez.

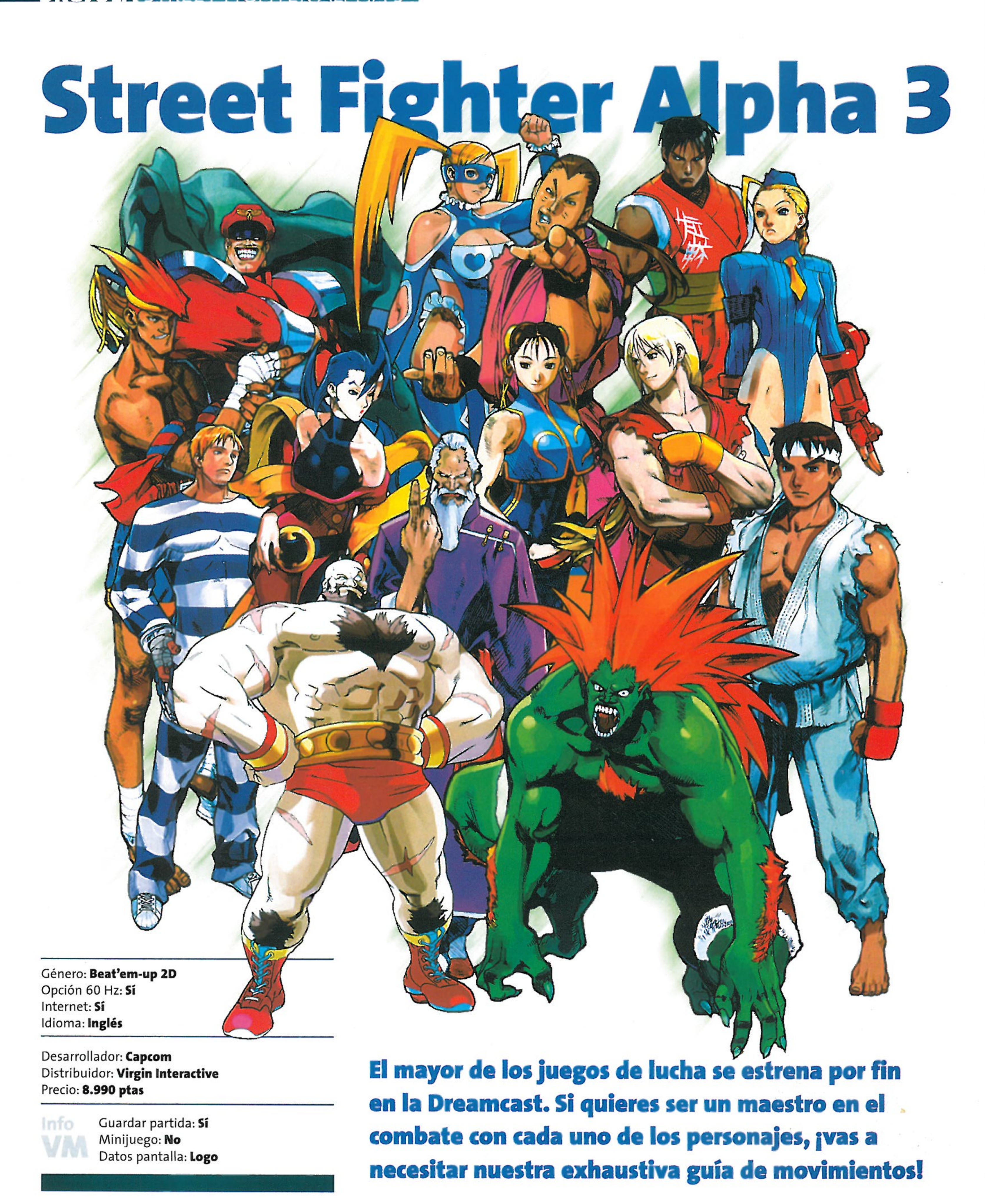
JEFE KAIN (2)



Ahora que estás ante Kain, armado con el Soul Reaver, puedes darle una buena. Atácale cuando esté en la primera tarima de la sala. Luego seguirá hasta lo alto de la sala. Ve dándole y Kain acabará por saltar al portal estelar, concluyendo así el juego.

GAME OVER GAME OVER GAME OVER GAME OVER GAME OVER

Street Fighter Alpha 3



Género: **Beat'em-up 2D**
Opción 60 Hz: **Sí**
Internet: **Sí**
Idioma: **Inglés**

Desarrollador: **Capcom**
Distribuidor: **Virgin Interactive**
Precio: **8.990 ptas**

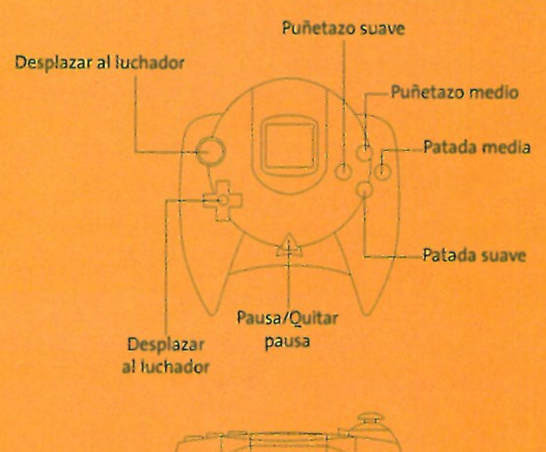
Info VM
Guardar partida: **Sí**
Minijuego: **No**
Datos pantalla: **Logo**

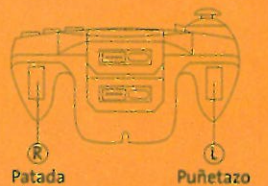
El mayor de los juegos de lucha se estrena por fin en la Dreamcast. Si quieres ser un maestro en el combate con cada uno de los personajes, ¡vas a necesitar nuestra exhaustiva guía de movimientos!

OPCIONES DE JUEGO

 1 ó 2 Jugadores  Pistola Volante  Internet  Arcade stick  Vibration pack

CONTROLES





CLAVE DE MOVIMIENTOS

Aquí tienes una explicación del significado de los iconos de esta guía. Ten en cuenta que los movimientos han sido desarrollados cogiendo como referencia los controles por defecto y que las flechas dan por supuesto que estás situado en la parte izquierda de la pantalla. Las letras (X, A o V) que aparecen antes de cada movimiento te indican con cuál de los tres modos *ism* disponibles puedes realizar esa combinación.

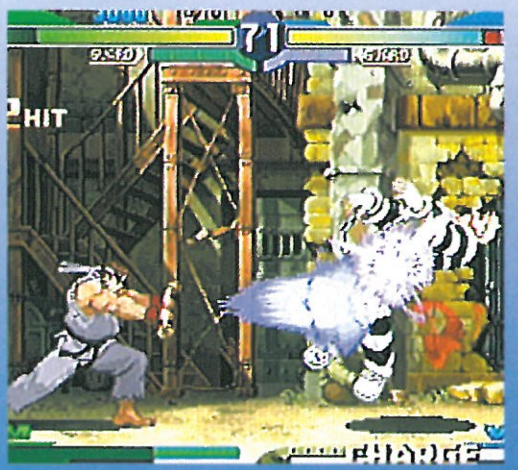
- ● Patada suave
- ● Patada media
- R Patada fuerte
- ● Puñetazo suave
- ● Puñetazo medio
- L Puñetazo fuerte

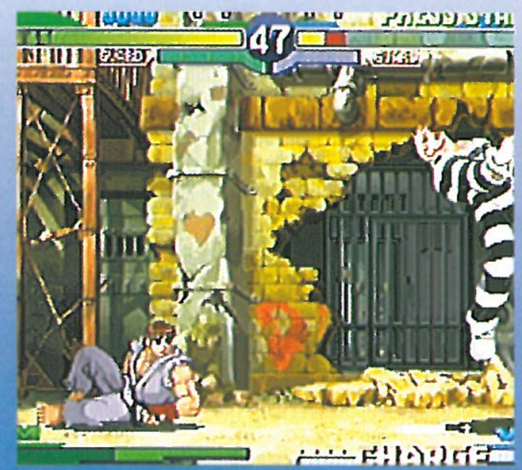
- ↑, ↓ Arriba, Abajo
- ←, → Atrás, Adelante
- ↗, ↖ Arriba-Adelante, Arriba-Atrás
- ↘, ↙ Abajo-Adelante, Abajo-Atrás

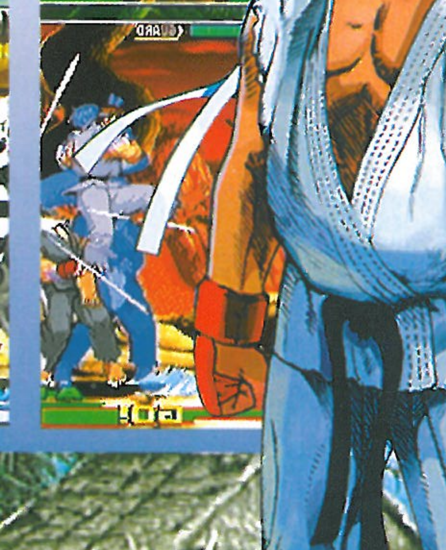
⊙	Pulsar cualquier botón de los tres de puñetazo
⫽	Pulsar cualquier botón de los tres de patada
⊙⊙	Pulsar a la vez dos botones de puño cualesquiera
⫽⫽	Pulsar a la vez dos botones de patada cualesquiera
⊙⊙⊙	Los tres botones de puñetazo a la vez
⫽⫽⫽	Los tres botones de patada a la vez
Carga	Aguantar la dirección dos segundos
Rotar 360°/720°	Rotar la cruceta 360°/720°
Choteo	Puedes asignarlo a cualquiera de los botones



RYU







MOVIMIENTOS ESPECIALES		
Bola de fuego	X A V	↓,↘,→ + ⊙
Falsa bola de fuego	A V	↓,↘,→ + Choteo
Bola de fuego abrasadora	X A V	←,↙,↓,↘,→ + ⊙
Puñetazo del dragón	X A V	→,↓,↘ + ⊙
Patada huracán	X A V	↓,↙,← + ⫽
Parte-clavículas	X A V	→ + ●
Molinete ascendente	A V	→ + ●
SUPER-COMBOS		
Bola de fuego del vacío	X A	↓,↘,→,↓,↘,→ + ⊙ Nivel 1
Patada torbellino del vacío	A	↓,↙,←,↓,↙,← + ⫽ Nivel 1
Puño dragón de destrucción	A	↓,↘,→,↓,↘ + ⊙ Nivel 3
PROYECCIONES		
Tierra		←/→ + ⊙⊙/⫽⫽
Aire		←/→ + ⊙⊙

E. HONDA

MOVIMIENTOS ESPECIALES		
Cien manos	X A V	Pulsa ⊙ con rapidez
Súper cabezazo	X A V	Carga ←,→ + ⊙
Súper descarga de peso	X A V	Carga ↓,↑ + ⫽
Lanzamiento de árboles	X A V	(Cerca) Rotar 360° + ⊙
Presa de sumo voladora	X	(Aire) ↓ + ●
Rodillazo	X A V	→ + ●
Barrido	X A V	→ + R
SUPER-COMBOS		
Demonio incomparable	X A	Carga ←,→,←,→ + ⊙ Nivel 1
Viento Fuji	A	Carga ←,→,←,→ + ⫽ Nivel 1
Aplasta-serpientes	A	(Cerca) Rotar 720° + ⊙ Nivel 3
PROYECCIONES		
Tierra		←/→ + ⊙⊙/⫽⫽
Aire		←/→ + ⊙⊙



CHUN LI

MOVIMIENTOS ESPECIALES		
Puño Chi	A V	←,↙,↓,↘,→ + ⊙
Patada giratoria	A V	→,↘,↓,↙,← + ⫽
Cien piernas rasgadoras	X A V	Pulsa ⫽ con rapidez
Pierna celestial ascendente	A V	Carga ↓,↑ + ⫽
Pierna celestial ascendente	X	(Al ser derribado) Carga ↓,↑ + ⫽
Liberación de poder doble	X	Carga ←,→ + ⊙
Patada giratoria del ave	X	Carga ←,→ + ⫽
Pierna rotatoria hacia atrás	X A V	↘ + ●
Caída con patada del cangrejo	X A V	↘, + R
Garra de gorrión	X A V	(Aire) ↓ + ●
Brinco triangular	X A V	Salta contra la pared, pulsa →
SUPER-COMBOS		
Pierna celestial	A	Carga ↙,↘,↙,↗ + ⫽ Nivel 1
ascendente suprema		
Palma Chi	A	↓,↘,→,↓,↘,→ + ⊙ Nivel 1
Mil piernas rasgadoras	X A	Carga ←,→,←,→ + ⫽ Nivel 1
PROYECCIONES		
Tierra		←/→ + ⊙⊙
Aire		←/→ + ⊙⊙





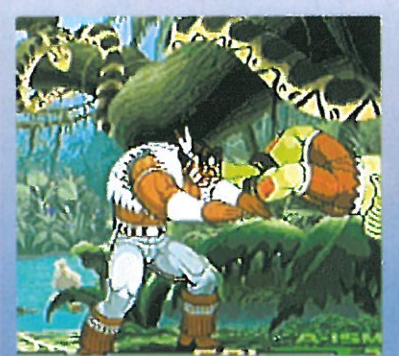


BLANKA

MOVIMIENTOS ESPECIALES		
Trueno eléctrico	X A V	Pulsa ⊙ con rapidez
Rueda de tierra	X A V	Carga ←,→ + ⊙
Rueda con salto atrás	X A V	Carga ←,→ + ϟ
Rueda vertical	X A V	Carga ↓,↑ + ϟ
Avance sorpresa	X A V	→ + ⊙⊙⊙
Retroceso sorpresa	X A V	← + ⊙⊙⊙
Tritura-rocas	X A	(Cerca) ←/→ + ●
Tritura-rocas	V	(Cerca) ← + ●
Picado a tierra	X A V	↘, + L
SUPER-COMBOS		
Súper rueda de tierra	X A	Carga ←,→,←,→ + ⊙ Nivel 1
Peligro tropical	A	Carga ↙,↘,↙,↗ + ϟ, Pulsa ⊙/ϟ Nivel 1
PROYECCIONES		
Tierra		←/→ + ⊙⊙
Aire		←/→ + ⊙⊙/ϟϟ



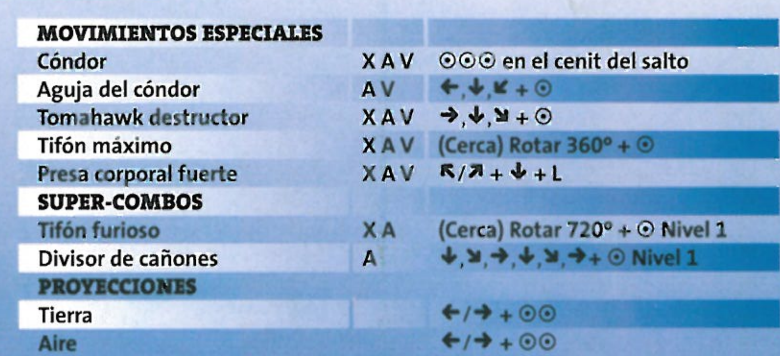
T. HAWK



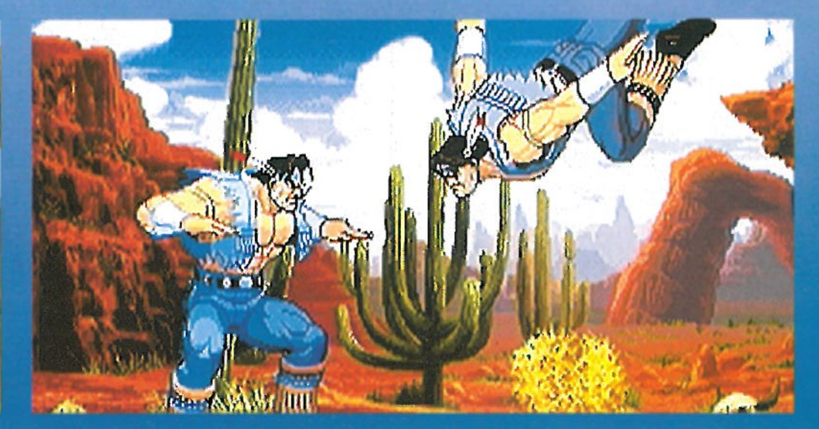




MOVIMIENTOS ESPECIALES		
Cóndor	X A V	⊙⊙⊙ en el cenit del salto
Aguja del cóndor	A V	←,↓,↙ + ⊙
Tomahawk destructor	X A V	→,↓,↘ + ⊙
Tifón máximo	X A V	(Cerca) Rotar 360º + ⊙
Presa corporal fuerte	X A V	↖/↗ + ↓ + L
SUPER-COMBOS		
Tifón furioso	X A	(Cerca) Rotar 720º + ⊙ Nivel 1
Divisor de cañones	A	↓,↘,→,↓,↘,→+ ⊙ Nivel 1
PROYECCIONES		
Tierra		←/→ + ⊙⊙
Aire		←/→ + ⊙⊙







DEE JAY



MOVIMIENTOS ESPECIALES		
Degollador aéreo	X A V	Carga ←,→ + ⊙
Zueco con rueda doble	X A V	Carga ←,→ + ⫽
Navaja máxima	X V	Carga ↓,↑ + ⫽
Machine Gun Upper	X A V	Carga ↓,↑ + ⊙, pulsa ⊙ con rapidez
Tiro a la rodilla	X A V	↖/↗,↓ + ●
SUPER-COMBOS		
Carnaval	X A	Carga ←,→,←,→ + ⫽ Nivel 1
Ritmo culminante	A	Carga ↙,↘,↙,↗ + ⊙ Nivel 1
Tema de la aurora	A	Carga ↙,↘,↙,↗ + ⫽ Nivel 1
PROYECCIONES		
Tierra		←/→ + ⊙⊙/⫽⫽
Aire		←/→ + ⫽⫽





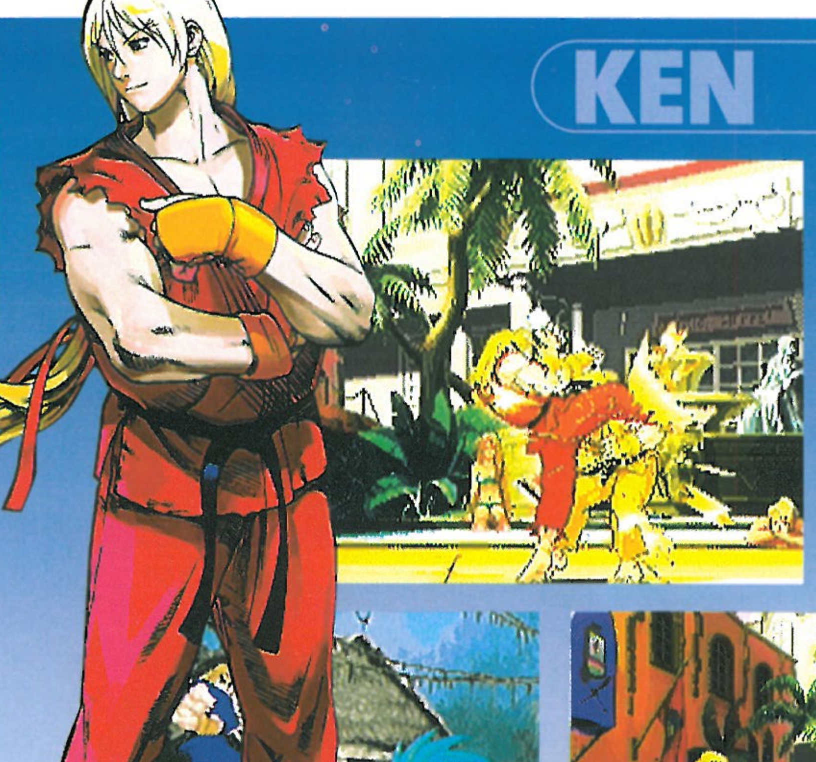


AKUMA

MOVIMIENTOS ESPECIALES		
Bola de fuego	X A V	↓,↘,→ + ⊙
Bola de fuego aérea	X A V	(Aire) ↓,↘,→ + ⊙
Bola de fuego abrasadora	X A V	→,↘,↓,↙,← + ⊙
Puñetazo del dragón	X A V	→,↓,↘ + ⊙
Patada remolino	X A V	↓,↙,← + ⫽ (También en el aire)
Rueda adelante	A V	↓,↙,← + ⊙
Movimiento espiritual	X A V	→,↓,↘ (o ←↓,↙) + ⊙⊙⊙/⫽⫽⫽
Ataque de cien demonios	A V	↓,↘,→,↗ + ⊙
Gran ataque de cien demonios	A V	↓,↘,→,↗ + ⊙,⊙
Gran filo de cien demonios	X A V	↓,↘,→,↗ + ⊙,⫽
Pierna cuchilla aérea	X A V	↗,↓ + ●
Destructor de cráneos	X A V	→ + ●
Pierna remolino	X A V	→ + ●
SUPER-COMBOS		
Gran bola de fuego	A	→,↘,↓,↙,←,→,↘,↓,↙,← + ⊙, Nivel 1
Gran puño del dragón	A	↓,↘,→,↓,↘ + ⊙ Nivel 1
Gran asesino del cielo	A	(Aire) ↓,↘,→,↓,↘ + ⊙ Nivel 1
Destello de la muerte	X A	●●,→,●, L Nivel 3
PROYECCIONES		
Tierra		←/→ + ⊙⊙/⫽⫽
Aire		←/→ + ⫽⫽



KEN



MOVIMIENTOS ESPECIALES		
Bola de fuego	X A V	↓,→, + ⊙
Puñetazo del dragón	X A V	→,↓,↘, + ⊙
Pierna remolino el aire	X A V	↓,↙,← + ϟ (También en el aire)
Rueda adelante	A V	↓,↙,← + ⊙
Caída frontal	A V	↓,↘,→ + Choteo
Parte-talones relámpago	X A V	→ + ●
Molinete	X A V	→ + R
SUPER-COMBOS		
Súper puño del dragón	X A	↓,↘,→,↓,↘ + ⊙ Nivel 1
Puño del dragón divino	A	↓,↘,→,↓,↘ + ϟ
Patada huracán relámpago	A	↓,↙,←,↓,↙,← + ϟ Nivel3
PROYECCIONES		
Tierra		←/→ + ⊙⊙/ϟ ϟ
Aire		←/→ + ϟ ϟ

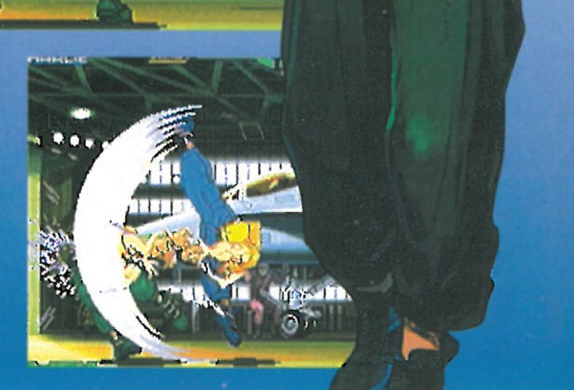




CHARLIE

MOVIMIENTOS ESPECIALES		
Retumbo sónico	X A V	Carga ←,→ + ⊙
Patada centella	X A V	Carga ↓,↑ + ϟ
Esprint	A V	Pulsa →,→
Bazooka rodillero	A V	(Durante esprint) ϟ
Bazooka rodillero	X	←/→ + ●
Zueco saltarín	X A V	←/→ + ●
	X A V	Patada danzante ←/→ + R
SUPER-COMBOS		
Estallido sónico	A	Carga ←,→,←,→ + ⊙ Nivel 1
Fuego cruzado	A	Carga ←,→,←,→ + ϟ Nivel 1
Justicia instantánea	X A	Carga ↙,↘,↙,↗ + ϟ Nivel1
PROYECCIONES		
Tierra		←/→ + ⊙⊙ / ϟ ϟ
Aire		←/→ + ⊙⊙ / ϟ ϟ





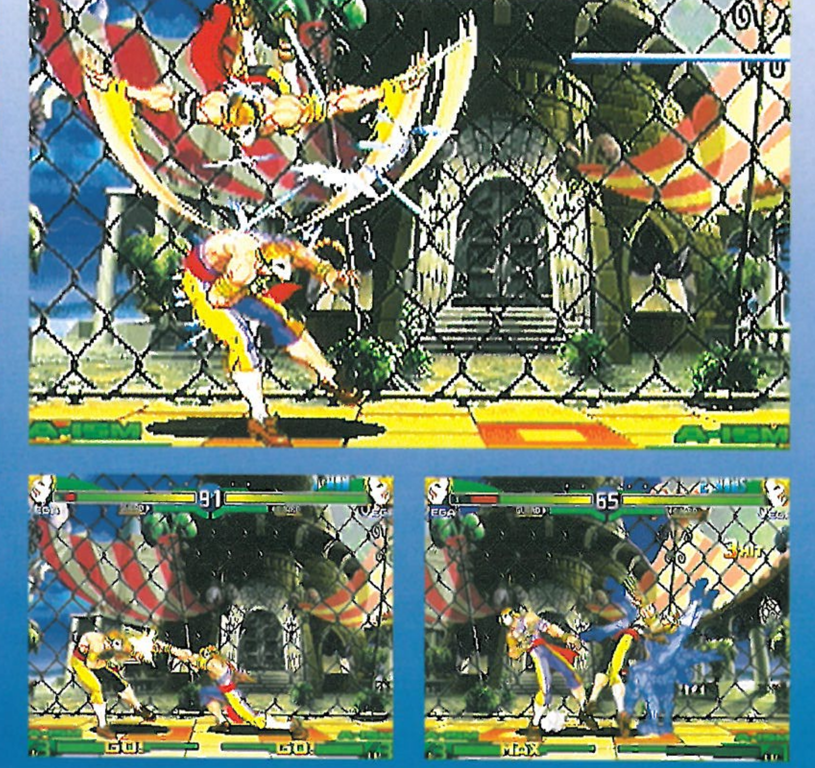
CAMMY

MOVIMIENTOS ESPECIALES		
Flecha espiral	X A V	↓,↘,→ + ⫽
Pincho cañón	X A V	→,↓,↘ + ⫽
Ataque cañón	V	↗,↓,↙,← + ⫽
Venganza cañón	V	↓,↙,← + ⊙
Nudillos giratorios en eje	X A	→,↘,↓,↙,← + ⊙
Combo gamberro	X A V	←,↙,↓,↘,→,↗ + ⊙
Navaja rebanadora	X A V	(Tras combo gamberro) no hacer nada
Ciclón fatal de piernas	X A V	(Tras combo gamberro) ←/→ + ⫽ al estar cerca
Tijeras transversales	X A V	Hacer ciclón fatal de piernas cerca del suelo
SUPER-COMBOS		
Destrozador con giro	XA	↓,↘,→,↓,↘ + ⫽ Nivel 1
Rompe-troncos invertido	A	↓,↙,←,↓,↙ + ⫽
Abeja asesina	A	Carga ↙,↘,↙,↗ + ⫽ Nivel 3
PROYECCIONES		
Tierra		←/→ + ⊙⊙ / ⫽⫽
Aire		←/→ + ⊙⊙ / ⫽⫽



VEGA

MOVIMIENTOS ESPECIALES		
Cristal rodante	X A V	Carga ←,→ + ⊙
Terror escarlata	V	Carga ↙,→ + ⫽
Garra del cielo	X A V	Carga ↓,↖/↑/↗ + ⊙
Ataque volador de Barcelona	X A V	Carga ↓,↖ /↑/↗ + ⫽ + ⊙ de cerca
Caída Izuna	X A V	Carga ↓,↖ /↑/↗ + ⫽ + ↓ + ⊙ + ⊙ de cerca
Pegarse a pared	X A V	Carga ↓,↖ /↑/↗ + ⫽⫽⫽ en el escenario de Vega
Contragolpe	X A V	⊙⊙⊙
Contragolpe corto	X A V	⫽⫽⫽
Patada adelante	X A V	→ + R
Brinco triangular	X A V	Salta contra la pared, pulsa →.
Rodamiento	X A	Carga ↙,↘,↙,↗ + ⫽ Nivel 1
Ataque de Barcelona	X A	(Durante rodamiento) ←/→ pulsa ⊙ de cerca
SUPER-COMBOS		
Caída Izuma Ondulante	X A	Carga ↙,↘,↙,↗ + ⫽ (Cerca) Nivel 1
Súper combo agarrador	X A	Carga ↙,↘,↙,↗ + ⫽⫽⫽ en escenario de Vega Nivel 1
Espejismo escarlata	A	Carga ←,→,←,→ + ⫽ Nivel 1
Impacto rojo	A	Carga ←,→,←,→ + ⊙ Nivel 3
PROYECCIONES		
Tierra		←/→ + ⊙⊙
Aire		←/→ + ⊙⊙ / ⫽⫽



R. MIKA

MOVIMIENTOS ESPECIALES		
Melocotón volador	X A V	↓,↙,← + ⊙
Melocotón punzante	X A V	↓,↙,← + ⫽
Presa del paraíso	X A V	(Cerca) Rotar 360° + ⊙
Llave de cabeza de ensueño	X A V	(Cerca) Rotar 360° + ⫽ Pulsa ⊙ con rapidez
Avión sin alas	X A V	(Aire) →,↘,↓,↙,← + ⫽
Ataque volador al cuerpo	X A V	↖/↗,↓ + L
Ataque rodillero	X A V	↖/↗,↓ + ●
Patada lateral giratoria	X	←/→ + ●
Patada lateral giratoria	AV	→ + ●
Deslizamiento	XAV	↓ + R
SUPER-COMBOS		
Embate a la cadera	A	↓,↘,→,↓,↘ + ⊙ Nivel 1
Playa de las sardinas	XA	↓,↘,→,↓,↘ + ⫽ Nivel 1
Dinamita celestial	A	(Cerca) Rotar 720° + ⫽ Pulsa ⊙ con rapidez
Ataque: Caída con patada al cogote	XA	(Durante Carrera) ●
Carrera	XA	(Tras Playa de las sardinas) ←/→
Ataque: Deslizamiento	XA	(Durante Carrera) ●
Ataque: Lazo al colodrillo	XA	(Durante Carrera) L
Brinco por encima	XA	(Durante Carrera) ⫽ o corre contra el enemigo
Presa de la luna	XA	(Tras Ataque) ⊙ o no hagas nada
Patada misil	XA	(Tras Ataque) ⫽
Agarrón del paraíso	XA	(Tras Ataque) ←/→ + ⊙ o aguanta ←/→
Avión sin alas	XA	(Tras Ataque) ←/→ + ⫽
Lazo al colodrillo	XA	(Tras Brinco por encima) ⊙
Caída con patada al cogote	XA	(Tras Brinco por encima) ⫽
Súplex del arco iris	XA	(Tras Brinco por encima) ←/→ + ⊙
Llave de cabeza de ensueño	XA	(Tras Brinco por encima) ←/→+ ⫽
PROYECCIONES		
Tierra		←/→ + ⊙⊙/⫽⫽; ↙/↘ + ⊙⊙
Aire		←/→ + ⊙⊙











SAGAT

MOVIMIENTOS ESPECIALES		
Tiro del tigre	X A V	↓,↘,→ + ⊙
Tiro del tigre de tierra	X A V	↓,↘,→ + ⫽
Uppercut del tigre	X	→,↓,↘ + ⊙
Golpe del tigre	A V	→,↓,↘ + ⊙
Prensado del tigre	X	↓,↘,→ + ⫽
Prensado del tigre	A V	→,↘,→,↘ + ⫽
Falsa patada	A V	Pulsa dos veces ● con rapidez
SUPER-COMBOS		
Carga furibunda	A	↓,↘,→ + Choteo nivel 1
Cañón del tigre	A	↓,↘,→,↓,↘,→ + ⊙ nivel 1
Asalto del tigre	A	↓,↙,←,↓,↙,← + ⫽ nivel 1
Genocidio del tigre	X A	↓,↘,→,↓,↘ + ⫽ nivel 1
PROYECCIONES		
Tierra		←/→ + ⊙⊙/⫽⫽
Aire		←/→ + ⊙⊙/⫽⫽





M. BISON

MOVIMIENTOS ESPECIALES		
Tiro psicótico	A V	Carga ←,→ + ⊙
Prensado psicótico	X	Carga ←,→ + ⊙
Presa de rodilla doble	X A V	Carga ←,→ + ⟋
Presa de cabeza	X A V	Carga ↓,↑ + ⟋
Caza-cráneos con voltereta	X A V	(Tras presa de cabeza) ←/→ + ⊙
Caza-cráneos con voltereta	X A V	Carga ↓,↑ + ⊙, ←/→ + ⊙
Arqueo de Bison	A V	→,↓,↘ (ó ←,↓,↙) + ⊙⊙⊙/⟋⟋⟋
SUPER-COMBOS		
Triturador psicótico	A	Carga ←,→,←,→ + ⊙ Nivel 1
Presa de rodilla angustiosa	X A	Carga ←,→,←,→ + ⟋ Nivel 1
PROYECCIONES		
Tierra		←/→ + ⊙⊙
Aire		←/→ + ⊙⊙



JUNI

MOVIMIENTOS ESPECIALES		
Flecha espiral	X A V	Carga ←,→ + ⟋ (también en el aire)
Pincho cañón	X A V	Carga ↓,↑ + ⟋
Deslizamiento Mach	X A V	↓,↘,→ + ⟋
Ataque cañón	X A V	(Al saltar hacia delante) ↓,↘,→ + ⟋
Psico-escudo	X A V	Bloqueo ↓,↙ luego → + ⊙⊙⊙
Combo gamberro	X A V	←,↙,↓,↘,→,↗ + ⊙ (Pulsa ⟋ para cancelar)
Ciclón fatal de piernas	X A V	(Combo gamberro) ←/→ + ⟋ de cerca
Tijeras transversales	X A V	Hacer ciclón fatal de piernas cerca del suelo
Directo a tierra	X A V	(Cerca) Rotar 360° + ⊙
Arco descendente	X A V	→ + ●
SUPER-COMBOS		
Psico-rayo	X A	Carga ←,→,←,→ + ⊙ Nivel 1
Destrozador con giro	A	Carga ↙,↘,↙,↗ + ⟋ Nivel 1
DRAMATIC BATTLE		
Psico-carga Alfa	X A V	⟋⟋⟋
Psico-rueda	A	↓,↘,→,↓,↘,→ + ⊙ Nivel 1
Baile de la cruz mortal	A	●,●, →, ●, L Nivel 3
PROYECCIONES		
Tierra (Psico-carga Alfa)		←/→ + ⊙⊙ / ⟋⟋
Aire (Psico-rueda)		←/→ + ⊙⊙ / ⟋⟋

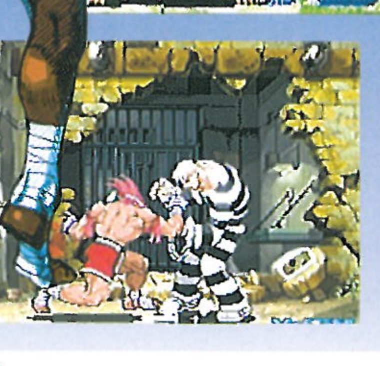




ADON



MOVIMIENTOS ESPECIALES		
Jaguar ascendente	X A V	→, ↓, ↘ + ⫽
Patada de jaguar	A V	←, ↓, ↙+ ⫽
Patada de jaguar	X	(Aire) + ⫽
Diente de jaguar	X A V	→, ↘, ↓, ↙, ←+ ⫽
Masticación de jaguar	X A V	→ + ●
Patada sobresaliente	V	← + R
SUPER-COMBOS		
Revólver de jaguar	A	↓, ↘, →, ↓, ↘, → + ⫽ Nivel 1
Asalto variado del jaguar	X A	↓, ↘, →, ↓, ↘ + ⊙ Nivel 1
Millar del jaguar	X A	(Durante Asalto variado del jaguar de N3) pulsa ⊙
Jaguar Asesino	X A	(Durante Asalto variado del jaguar de N3) Pulsa ⫽
PROYECCIONES		
Tierra		←/→ + ⊙⊙/⫽⫽
Aire		←/→ + ⊙⊙/⫽⫽

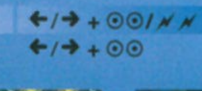


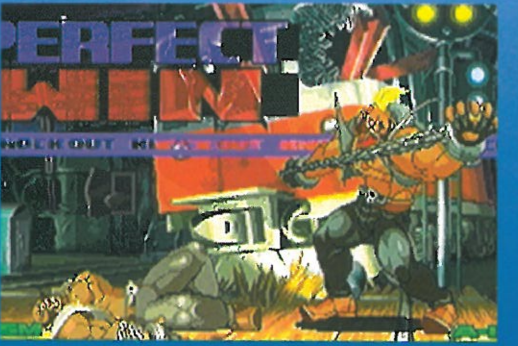




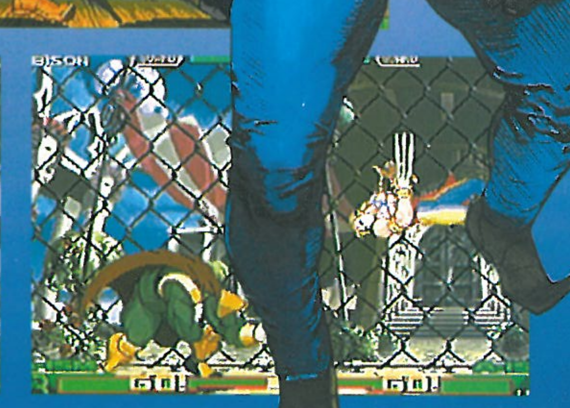
BIRDIE

MOVIMIENTOS ESPECIALES		
Cabeza de toro	X A V	Carga ←, → + ⊙
Cuerno de toro	X A V	Aguanta y suelta ⊙⊙/⫽⫽
Costalazo	X A V	Aire ↓ + L
Caída del toro	X A V	→ + R
Martillo	X	(Cerca) L, L + ↑
SUPER-COMBOS		
Cadena del homicida	X A V	(Cerca) Rotar 360° + ⊙ Nivel 1
Cadena del bandido	X A V	(Cerca) Rotar 360° + ⫽ Nivel 1
Pajarito	X A	Carga ←, →, ←, →+ ⊙ Nivel 1
Vengador del toro	A	↓, ↘, →, ↓, ↘+ ⊙/⫽ Nivel 1
PROYECCIONES		
Tierra		←/→ + ⊙⊙/⫽⫽
Aire		←/→ + ⊙⊙













MOVIMIENTOS ESPECIALES		
Pedrada	X A V	↓,↘,→ + ⊙ (Aguanta para retrasar)
Falsa proyección	A V	↓,↘,→ + Choteo (Aguanta para retrasar)
Patada del rufián	X A V	↓,↘,→ + ⫽
Superior criminal	X A V	↓,↙,← + ⊙
Rociada	A V	(Al ser derribado) ←,↙,↓ + ⊙
Alzamiento del cuchillo	X A V	(Cerca del cuchillo) ↓ + ⊙⊙
Ataque con cuchillo	X A V	(Armado) ⊙
Lanzamiento del cuchillo	X A V	(Armado) ↓,↘,→ + ⊙ (Aguanta para retrasar)
Golpe al estómago	X A V	(Desarmado) → + ●
Patada crujidora	X A V	→ + R
Esquivada	V	(Al ser atacado) Aguanta ←/↙
SUPER-COMBOS		
Destrucción final	X A	↓,↘,→,↓,↘,→ + ⊙ Nivel 1
Callejón sin salida	A	↓,↘,→,↓,↘,→ + ⫽ Nivel 1
PROYECCIONES		
Tierra		←/→ + ⊙⊙/⫽⫽
Aire		←/→ + ⫽⫽

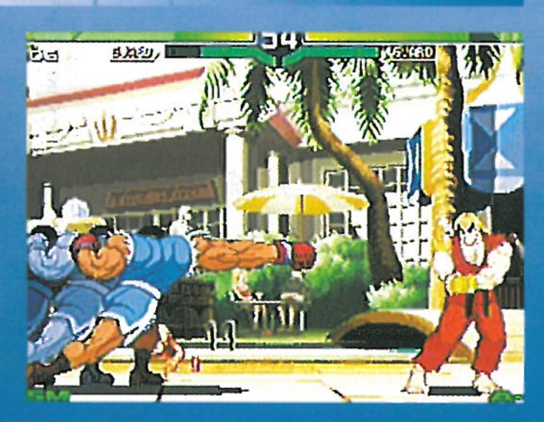
BALROG



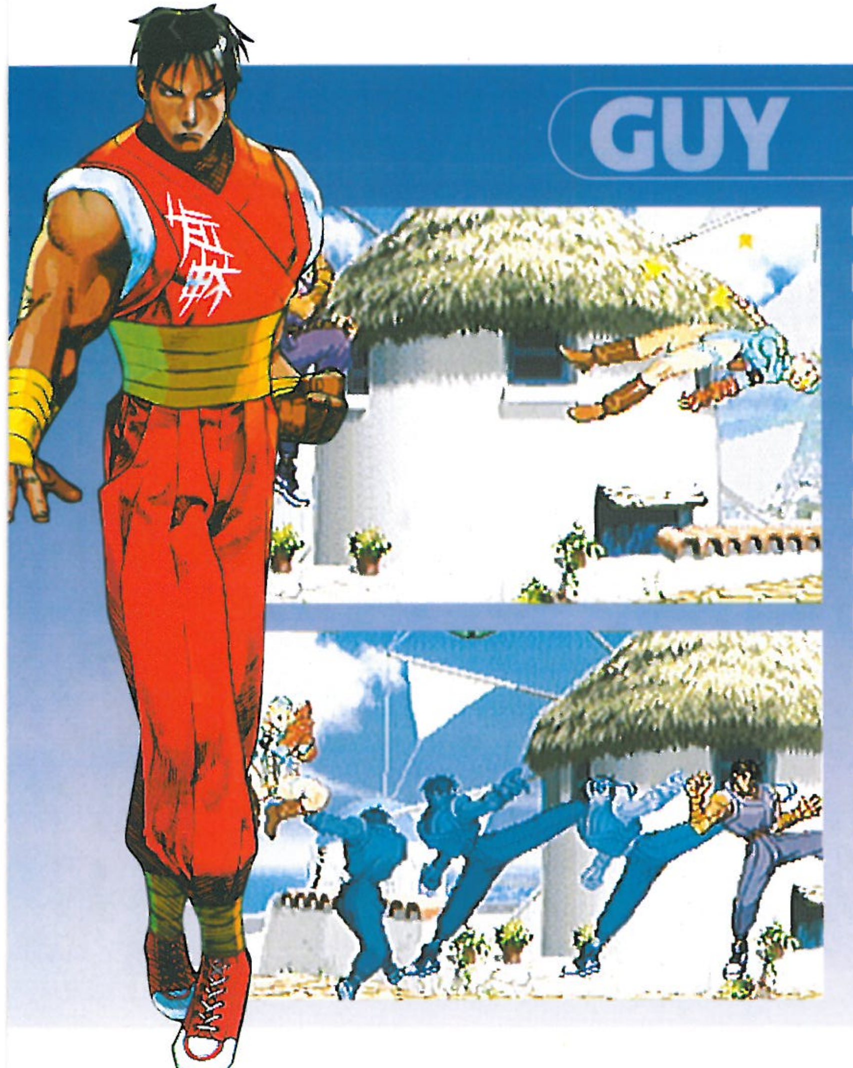
MOVIMIENTOS ESPECIALES		
Recta al esprint	X A V	Carga ←,→ + ⊙
Esprint superior	X A V	Carga ←,→ + ⫽
Recta de tierra al esprint	A V	Carga ←,↘ + ⊙
Esprint superior de tierra	A V	Carga ←,↘ + ⫽
Cabeza de búfalo	A V	Carga ↓,↑ + ⊙
Puñetazo volcador	X A V	Aguanta y suelta ⊙⊙⊙/⫽⫽⫽
SUPER-COMBOS		
Búfalo loco	X A	Carga ←,→,←,→ + ⊙ Nivel 1
Golpe de gigatones	A	Carga ←,→,←,→ + ⫽ Nivel 3
PROYECCIONES		
Tierra		←/→ + ⊙⊙
Aire		←/→ + ⊙⊙







GUY

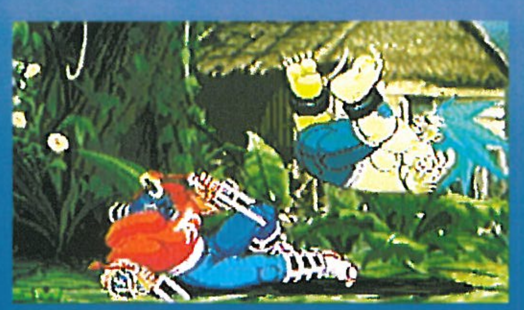


MOVIMIENTOS ESPECIALES		
Caída Bushin Izuna	X A V	↓,↘,→ + ⊙,⊙ de cerca
Izuna Elbow Drop	X A V	↓,↘,→ + ⊙,⊙ de lejos
Demuele-montañas	X A V	↓,↙,← + ⊙
Pierna remolino	X A V	↓,↙,← + ⫽
Esprint		X A V ↓,↘,→ + ⫽
Parada al esprint	X A V	↓,↘,→ + ●, ⫽
Patada baja al esprint	X A	↓,↘,→ + ● ⫽
Rebana-cuellos al esprint	V	↓,↘,→ + R, ⫽
Caída y codazo	X A V	(Aire) ↓ + ●
Rompe-pescuezos	X A V	→ + ●
Patada giratoria	X A V	↘ + R
Puño de cadena	X A V	(Cerca) ●, ●, L, R
Proyección por el hombro		X (Cerca) ●, ●, L, ↓+ R
Brinco triangular	X A V	Salta contra la pared, pulsa →
SUPER-COMBOS		
Puñetazo apareado	A	↓,↘,→,↓,↘ + ⊙ Nivel 1
Patada relámpago fuerte	A	↓,↘,→,↓,↘, + ⫽ Nivel 1
Siega rápida	X A	→,↘,↓,↙,←,→,↘,↓,↙,← + ⊙ Nivel 3
PROYECCIONES		
Tierra		←/→ + ⊙⊙/⫽⫽
Aire		←/→ + ⊙⊙

SODOM

MOVIMIENTOS ESPECIALES		
Abrasión infernal	X A V	↓,↘,→ + ⊙
Destrozo del día aciago	X A V	(Cerca) Rotar 360° + ⊙
Ardor de la mala suerte	X A V	(Cerca) Rotar 360° + ⫽
Presión de la hoja blanca	X A V	→,↓,↘ + ⫽
Dorso de remo	X A V	←,↓,↙ + ⫽
Rueda de recuperación	X A V	(Al ser derribado) →,↘,↓ + ⊙
Paseo Tengu	X A V	(Al ser derribado) ←,↙,↓ + ⫽
Paseo Tengu	X A V	(Al levantarse) ↓,↘,→ + ⫽
Deslizamiento	X A V	↓ + R
SUPER-COMBOS		
Regalo del infierno	X A	↓,↘,→,↓,↘,→ + ⊙ Nivel 1
Destructor de pilares del cielo	A	(Cerca) Rotar 720° + ⊙ Nivel 1
PROYECCIONES		
Tierra		←/→ + ⊙⊙/⫽⫽
Aire		←/→ + ⊙⊙









ROSE

MOVIMIENTOS ESPECIALES		
Chispa del alma	XAV	←,↙,↓,↘,→ + ⊙
Proyección del alma	XAV	→↓,↘ + ⊙
Reflejo del alma	XAV	↓,↙,← + ⊙
Espiral del alma	XAV	↓,↘,→ + 〃
Deslizamiento	XAV	↘ + ●
Piedad del alma	AV	→ + R
SUPER-COMBOS		
Aura de chispa espiritual	A	↓,↙,←,↓,↙,← + ⊙ Nivel 1
Aura de proyección espiritual	XA	↓,↘,→,↓,↘ + ⊙ Nivel 1
Ilusión del alma	A	↓,↘,→,↓,↘ + 〃 Nivel 1
PROYECCIONES		
Tierra		←/→ + ⊙⊙
Aire		←/→ + ⊙⊙

KARIN

MOVIMIENTOS ESPECIALES		
Puño del loto rojo	XAV	↓,↘,→ + ⊙, ⊙
Palma demoledora	XAV	→,↘,→ + ⊙
Pierna del infinito	XAV	→,↘,→ + 〃
Codazos violentos	XAV	←,↓,↙ + ⊙, ⊙
Masacre destructora	XAV	↓,↘,→,↗ + 〃
Diablesa (Superior)	XAV	↓,↙,← + ⊙
Diablesa (Inferior)	XAV	↓,↙,← + 〃
Asalto del oso salvaje	XAV	(Cerca) Rotar 360° + 〃
Patada elegante	XAV	→ + ●
Barrido con dos piernas	XAV	↓ + R
SUPER-COMBOS		
Puerta de Dios	XA	↓,↘,→,↓,↘,→ + ⊙ Nivel 3
Puño del emperador	A	↓,↘,→,↓,↘,→ + 〃 Nivel 3
PROYECCIONES		
Tierra		←/→ + ⊙⊙/〃〃
Aire		←/→ + ⊙⊙/〃〃









SAKURA



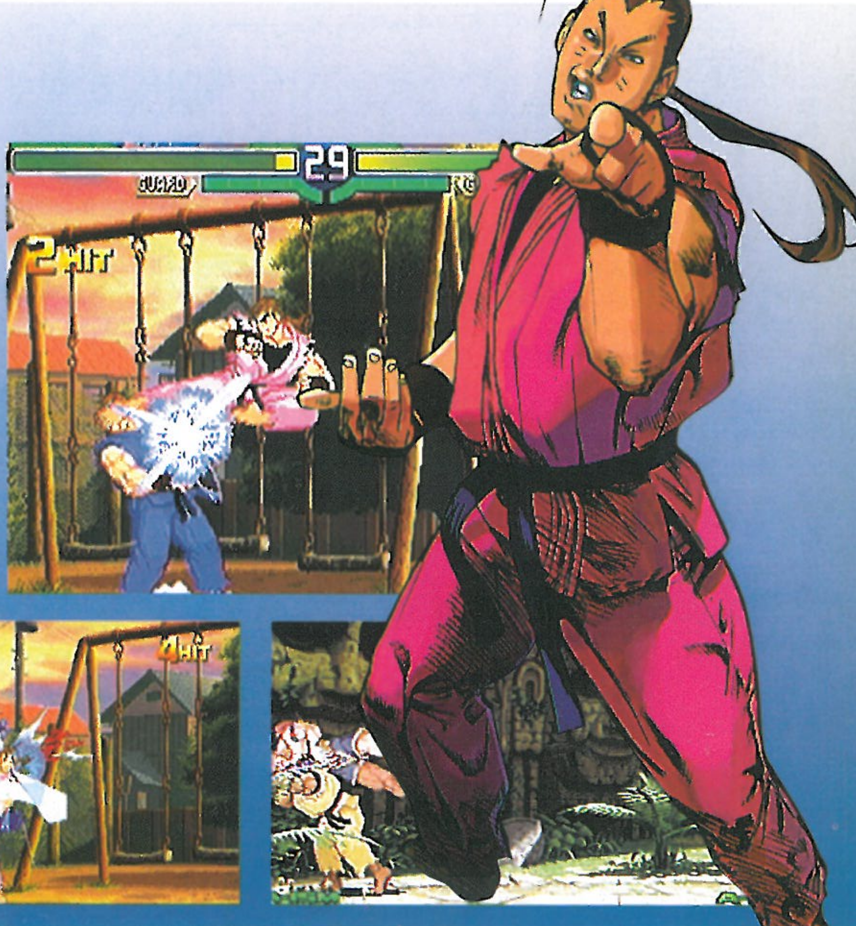
MOVIMIENTOS ESPECIALES		
Bola de fuego	X A V	↓,↘,→ + ⊙ Pulsa ⊙ con rapidez para cargar
Puño de la flor de cerezo	X A V	→,↓,↘ + ⊙
Caída de Sakura	A V	→,↓,↘ + ⫽ Pulsa ⊙,⊙,⊙
Pierna de la brisa primaveral	X A V	↓,↙,← + ⫽ (También en el aire)
Patada de la flor	X A V	→ + ●
SUPER-COMBOS		
Trastorno de la flor de cerezo	X A	↓,↘,→,↓,↘ + ⫽ Nivel 1
Súper bola de fuego	A	↓,↘,→,↓,↘,→ + ⊙ Nivel 1
Primera tormenta primaveral	A	↓,↙,←,↓,↙,← + ⫽ Nivel 1
PROYECCIONES		
Tierra		←/→ + ⊙⊙/⫽⫽
Aire		←/→ + ⫽⫽





DAN

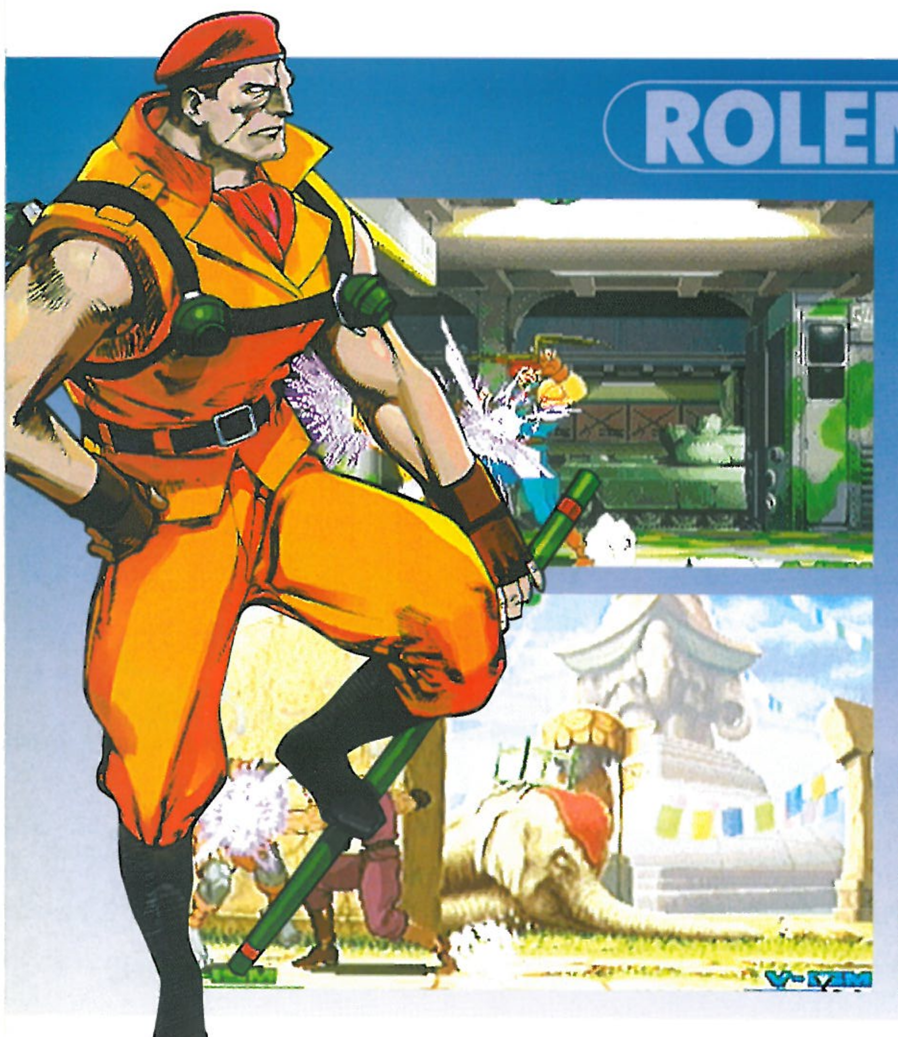
MOVIMIENTOS ESPECIALES		
Puño de la bola de fuego	X A V	↓,↘,→ + ⊙
Puñetazo del dragón	X A V	→,↓,↘ + ⊙
Pierna corta-cielos	X A V	↓,↙,← + ⫽
Pierna corta-cielos en vuelo	A V	(Aire) ↓,↙,← + ⫽
Burla de la rueda adelante	X A V	↓,↘,→ + Choteo
Burla de la rueda atrás	X A V	↓,↙,← + Choteo
Defensa fuerte	V	Bloquear ←/↙ luego →+ ⊙⊙⊙
SUPER-COMBOS		
Bola de fuego real	A	↓,↘,→,↓,↘,→ + ⊙ Nivel 1
Puñetazo de la victoria	X A	↓,↙,←,↓,↙,← + ⫽ Nivel 1
Súper puño del dragón	A	↓,↘,→,↓,↘,→ + ⫽ Nivel 1
Burla legendaria	A	↓,↘,→,↓,↘,→ + Choteo Nivel 3
PROYECCIONES		
Tierra		←/→ + ⊙⊙
Aire		←/→ + ⊙⊙







ROLENTO



MOVIMIENTOS ESPECIALES		
Círculo del patriota	X A V	↓,↘,→ + ⊙ (Realizar 3 veces para combo)
Aguijón	X A V	→,↓,↘ + ⫽, ⊙/⫽
Descenso engañoso tierra	X A V	⫽⫽⫽ justo antes de tocar
Ataque del delta del Mekong	X A V	⊙⊙⊙,⊙ al tocar tierra
Incursión del delta del Mekong	X A V	↓,↙,← + ⊙, ⊙
Huida del delta del Mekong	X A V	↓,↙,← + ⫽, ⊙/⫽
Vara de pinchos	X A V	(Aire) ↓ + ● Se puede repetir en el aire
Falsa vara	X A V	→ + ●
Salto alto	A V	↙/↓/↘,↖/↑/↗
SUPER-COMBOS		
Nada de prisioneros	X A	↓,↘,→,↓,↘,→ + ⊙ Nivel 1
Lluvia de acero	A	↓,↘,→,↓,↘,→ + ⫽ Nivel 1
Dragaminas	A	↓,↙,←,↓,↙,← + ⊙ Nivel 1
PROYECCIONES		
Tierra		←/→ + ⊙⊙/⫽⫽
Aire		←,→ + ⫽⫽

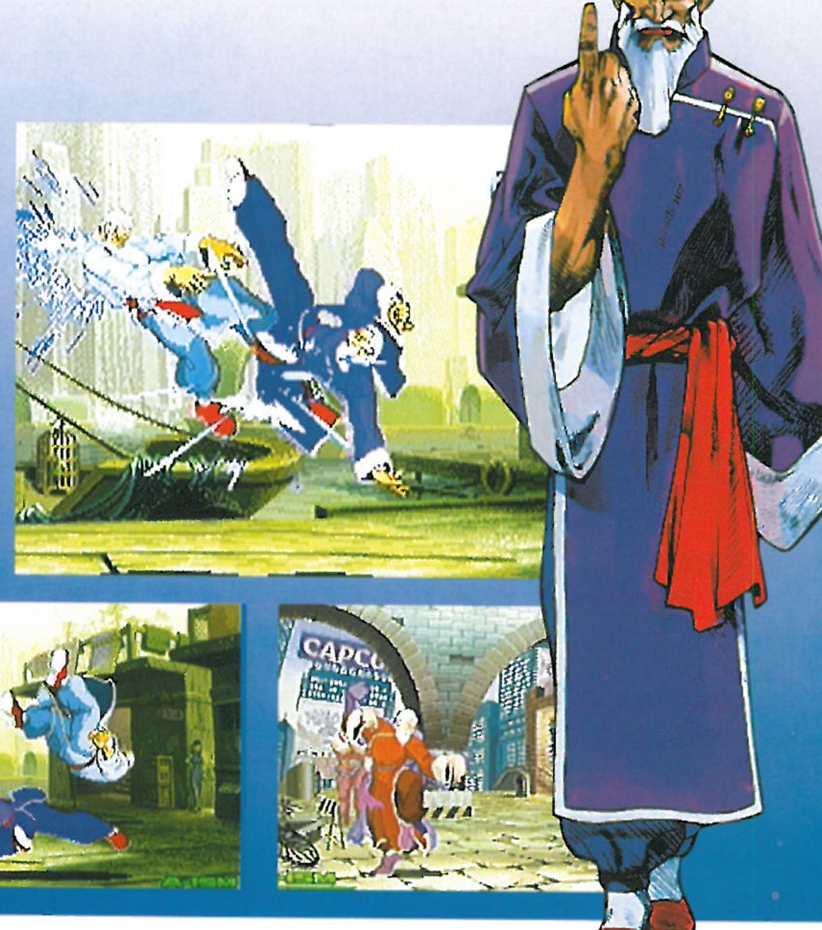






GEN

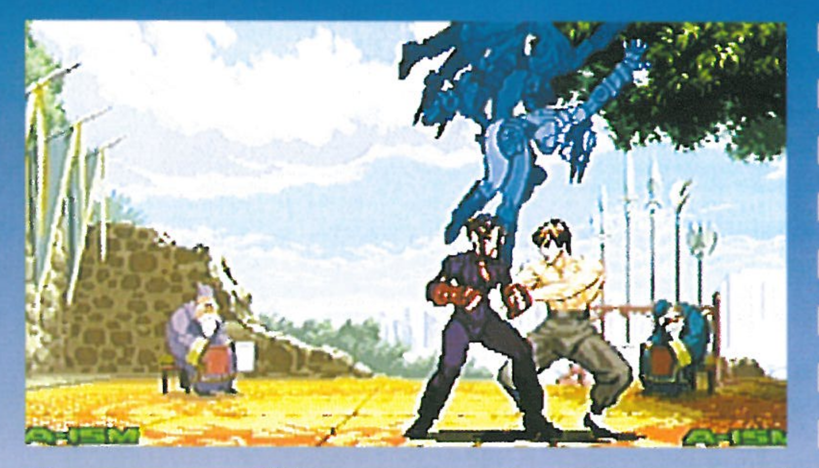
MOVIMIENTOS ESPECIALES		
Estilo funerario	A V	⊙⊙⊙
(EF) Captura rápida	X A V	Pulsa ⊙ con rapidez
(EF) Cascada invertida	X A V	→,↓,↘ + ⫽ A V
Estilo detestable	A V	⫽⫽⫽
(ED) Taladro de serpiente	X A V	Carga ←,→ + ⊙
(ED) Colmillo errante	A V	Carga ↓,↖/↑/↗ + ⫽
Quiebra-cabezas	X A V	Salta sobre rival, ●
SUPER-COMBOS		
(EF) Fantasma cruel	X A	↓,↘,→,↓,↘,→+ ⊙ Nivel 1
(EF) Punto de muerte	A	↓,↙,←,↓,↙,←+ ⊙ Nivel 1
(ED) Colmillo lunático	A	(Aire) ↓,↙,←,↓,↙,←+ ⫽ Nivel 1
(ED) Mordedura de serpiente	A	↓,↘,→,↓,↘ + ⫽ Nivel 1
PROYECCIONES		
Tierra		←/→ + ⊙⊙/⫽⫽
Aire		←/→ + ⫽⫽







JULI



MOVIMIENTOS ESPECIALES		
Flecha del francotirador	X A V	↓,↘,→ + ⌁
Pincho cañón	X A V	→,↓,↘ + ⌁
Nudillos giratorios en eje		X A V→,↘,↓, + ⊙
Arco descendente	X A V	→ + ●
SUPER-COMBOS		
Rompe-troncos invertido	X A	↓,↙,←,↓,↙ + ⌁ Nivel 1
Destrozador con giro	A	↓,↘,→,↓,↘,→ + ⌁ Nivel 1
DRAMATIC BATTLE		
Psico-carga Beta	X A V	⊙⊙⊙
Psico-rueda	A	↓,↘,→,↓,↘,→ + ⊙ Nivel 1
Baile de la cruz mortal	A	●,●,→,●, L Nivel 3
PROYECCIONES		
Tierra (Psico-carga Beta)		←/→ + ⊙⊙/⌁⌁
Aire (Psico-rueda)		←/→ + ⊙⊙/⌁⌁









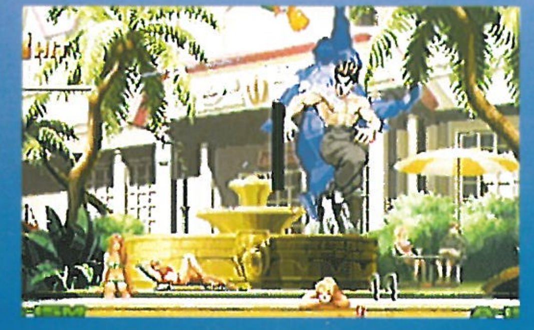
FEI LONG

MOVIMIENTOS ESPECIALES		
Puño al esprint	X A V	↓,↘,→ + ⊙ (Realizar 3 veces cada combo)
Pierna flameante	X A V	←,↓,↙ + ⌁
Pierna del cielo violento	X V	↓,↘,→,↗ + ⌁
Patada con salto	X A V	←/→ + ●
Patada de largo alcance	X A V	→ + R
SUPER-COMBOS		
Pierna flameante rápida	A	↓,↙,←,↓,↙,← + ⌁ Nivel 1
Puño al esprint relámpago	A	↓,↘,→,↓,↘,→ + ⊙ Nivel 1
Aplastamiento del dragón	A	↓,↙,←,↓,↙,← + ⊙ Nivel 3
PROYECCIONES		
Tierra		←/→ + ⊙⊙/⌁⌁
Aire		←/→ + ⌁⌁

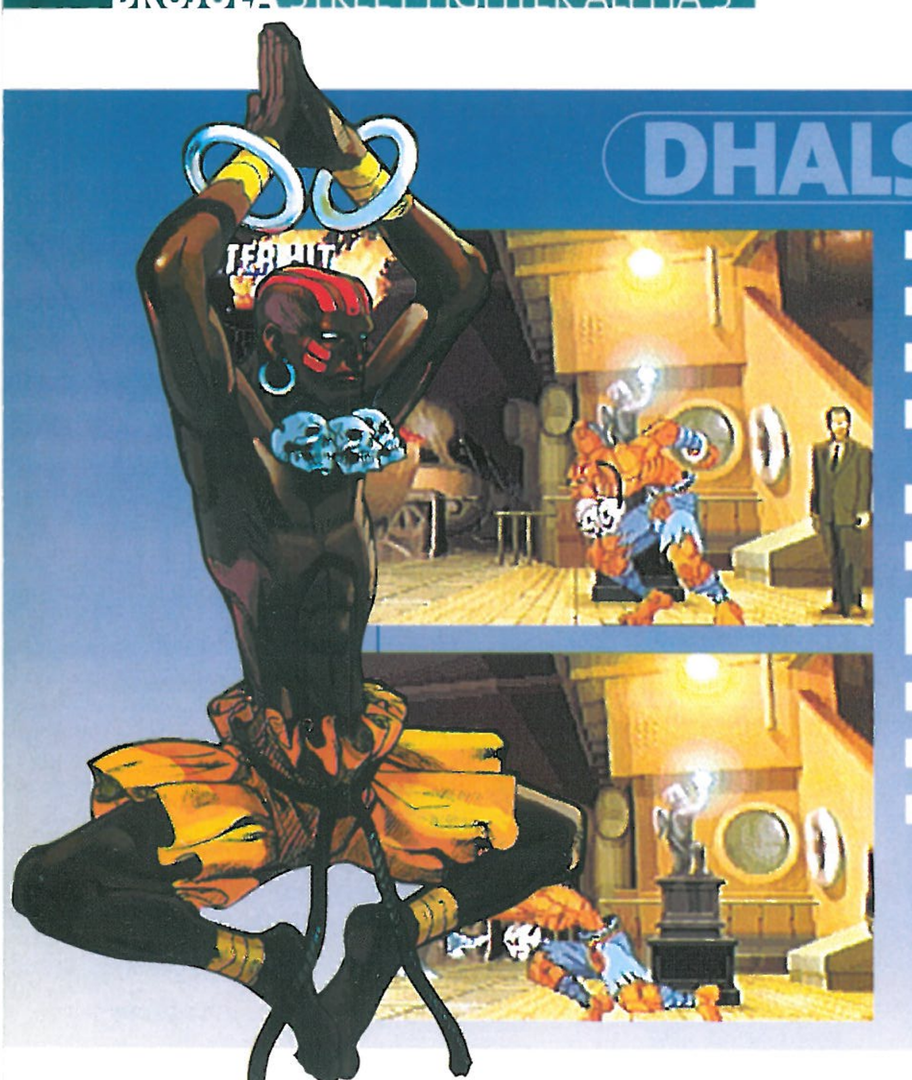








DHALSIM



MOVIMIENTOS ESPECIALES		
Fuego Yoga	X A V	↓,↘,→ + ⊙
Llama Yoga	A V	→,↘,↓,↙,← + ⊙
Llama Yoga	X	←,↙,↓,↘, → + ⊙
Onda Yoga	A V	→,↘,↓,↙,← + ⫽
Onda Yoga	X	←,↙,↓,↘, → + ⫽
Escape Yoga	A V	(Al ser derribado) ←,↙,↓ + ⫽
Teletransporte Yoga	X A V	→,↓,↘ (o ←,↓,↙) + ⊙⊙⊙/⫽⫽⫽
Conmoción Yoga	A	← + aguanta ●
Cabezazo taladro	X A V	(Aire)↓ + L
Patada taladro	X A V	(Aire)↓ + ⫽
SUPER-COMBOS		
Tempestad Yoga	X	←,↙,↓,↘, →,←,↙,↓,↘, → + ⊙ Nivel 1
Infierno Yoga	A	↓,↘,→,↓,↘ + ⊙ Nivel 1
Ataque Yoga	A	↓,↘,→,↓,↘ + ⫽ Nivel 1
Corriente Yoga	A	↓,↙,←,↓,↙,← + ⊙ Nivel 1
PROYECCIONES		
Tierra		←/→ + ⊙⊙/⫽⫽
Aire		←/→ + ⊙⊙

EVIL RYU

MOVIMIENTOS ESPECIALES		
Bola de fuego	X A V	↓,↘,→ + ⊙
Bola de fuego abrasadora	X A V	←,↙,↓,↘,→ + ⊙
Puñetazo del dragón	X A V	→,↓,↘ + ⊙
Patada huracán	X A V	↓,↙,← + ⫽
Movimiento espiritual	X A V	→,↓,↘ (o ←,↓,↙) + ⊙⊙⊙/⫽⫽⫽
Doble embate medio	X V	→ + L
Parte-clavículas	X A V	→ + ●
Patada giratoria	A V	→ + ●
SUPER-COMBOS		
Súper bola de fuego	A	↓,↘,→,↓,↘,→ + ⊙ Nivel 1
Súper puño del dragón	A	↓,↘,→,↓,↘ + ⫽ Nivel 1
Súper patada huracán	A	↓,↙,←,↓,↙,← + ⫽ Nivel 1
Asalto relámpago	X A	●●,→,●, L Nivel 3
PROYECCIONES		
Tierra		←/→ + ⊙⊙/⫽⫽
Aire		←/→ + ⊙⊙







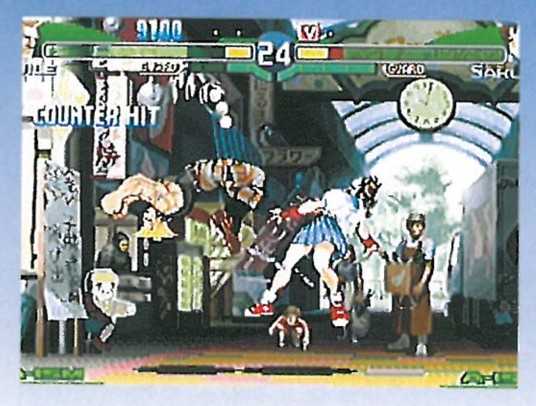




GUILE

MOVIMIENTOS ESPECIALES		
Retumbo sónico	X A V	Carga ←,→ + ⊙
Patada centella	X A V	Carga ↓,↑ + ⫽
Bazooka rodillero	X A	←/→ + ●
Bazooka rodillero	V	←/→ + ●
Zueco rodante	X A	←/→ + ●
Patada giratoria inversa	X A	(Cerca) ←/→ + R
Nudillos giratorios	X A V	→ + L
SUPER-COMBOS		
Huracán sónico	A	Carga ←,→,←,→ + ⊙ Nivel 1
Ataque con voltereta	X A	Carga ↙,↘,↙,↗ + ⫽ Nivel 1
PROYECCIONES		
Tierra		←/→ + ⊙⊙/⫽⫽
Aire		←/→ + ⊙⊙/⫽⫽





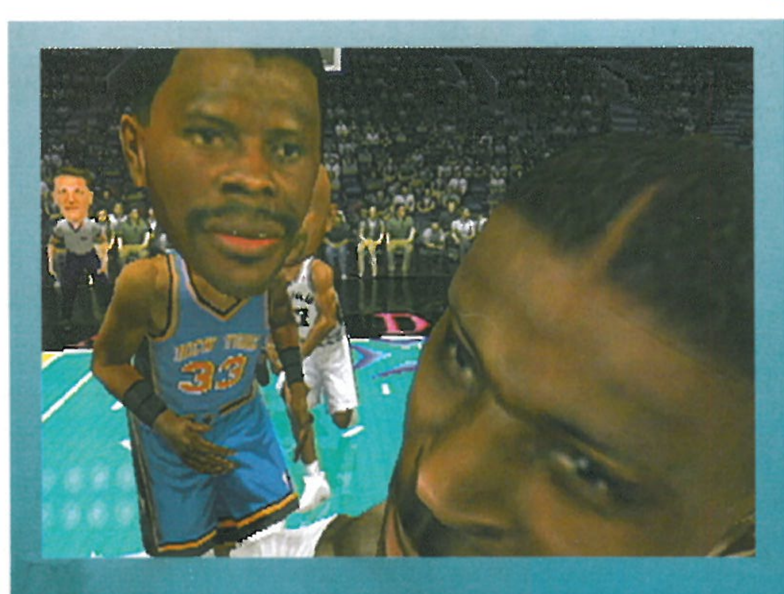




ZANGIEF

MOVIMIENTOS ESPECIALES		
Lazo doble	X A V	⊙⊙⊙
Lazo doble rápido	X A V	⫽⫽⫽
Martinete de rosca	X A V	(Cerca) Rotar 360° + ⊙
Bomba voladoraX	A V	Rotar 360° + ⫽
Súplex atómico	X A V	(Cerca) Rotar 360° + ⫽
Deportación	X	→,↘,↓ + ⊙
Deportación	A V	→,↓,↘ + ⊙
Presa corporal	X A V	↖/↗,↓ + L
Caída con rodillazo	X A V	↖/↗,↓ + ● / L
Cabezazo	X A V	(Aire) ↑ + ● / L
Patada rusa	X A V	↗ + R
SUPER-COMBOS		
Destructor atómico	X A	(Cerca) Rotar 720° + ⊙ Nivel 1
Golpazo aéreo ruso	A	↓,↘,→,↓,↘ + ⫽ Nivel 1
PROYECCIONES		
Tierra		←/→ + ⊙⊙/⫽⫽
Aire		←/→ + ⊙⊙

Trucos a tutiplén



NBA 2000

Estos códigos para el mejor juego de baloncesto de la Dreamcast no son especialmente útiles, pero seguro que logran arrancarte una sonrisilla. Para activarlos bastará con que introduzcas las siguientes palabras en la pantalla Codes del menú Options. Y para desactivar un código sólo tendrás que volver a escribirlo en la misma pantalla.

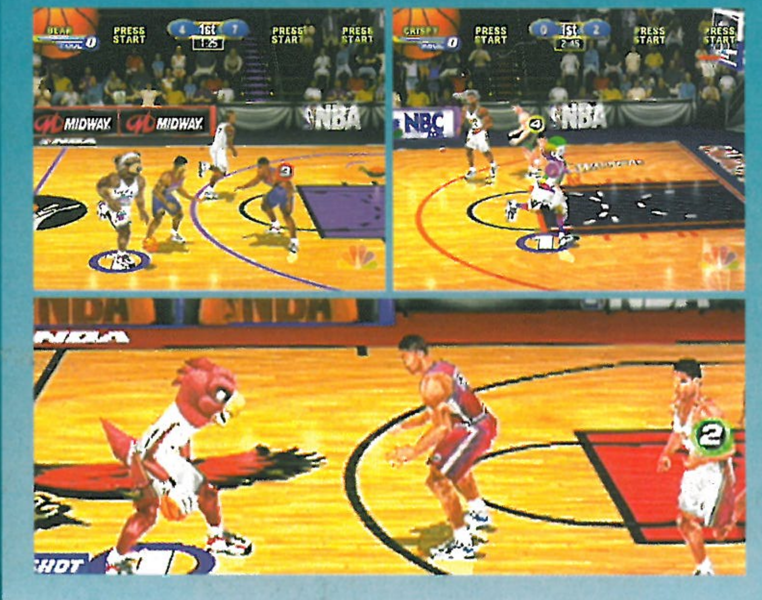
Código	Efecto
DEVDUDES	Acceso a tres equipos extras (NBA 2K, Sega Sports y Sega)
FATHEAD	La cabeza de los jugadores aumenta de tamaño
MONSTER	Los jugadores aumentan de tamaño
LITTLEGUY	Los jugadores disminuyen de tamaño
DOUGHBOY	La barriga de los jugadores aumenta de tamaño
SQUISHY	Los jugadores están hechos en 2D
BIGFOOT	Los pinreles de los jugadores aumentan de tamaño
BEACHBOYS	La pelota aumenta de tamaño
COACHOUCH	Los entrenadores sufren gastroenteritis
HIMOM	Aparece dicho mensaje



NBA Showtime

A un juego de baloncesto tan peculiar no le podían faltar unos cuantos truquillos igual de extravagantes. Si quieres utilizar a unos jugadores bastante raros, tienes que activar Enter Initials del menú Choose Option. A continuación introduce el nombre que te indicamos y luego su correspondiente PIN. Si lo haces correctamente oirás un sonido.

NOMBRE	PIN	JUGADOR/A
HAWK	0322	Hawk, mascota de los Atlanta Hawks
HORNET	1105	Hugo, mascota de los Charlotte Hornets
BENNY	0503	Benny, mascota de los Chicago Bulls
ROCKY	0201	Rocky, mascota de los Denver Nuggets
TURBO	1111	Turbo,mascota de los Houston Rockets
BOOMER	0604	Boomer, mascota de los Indiana Pacers
CRUNCH	0503	Crunch, mascota de los Minnesota Timberwolves
SLY	6765	Sly, mascota de los New Jersey Nets
GORILA	0314	The Gorilla, mascota de los Phoenix Suns
SASQUA	7785	Sasquatch, mascota de los Seattle Sonics
RAPTOR	1020	The Raptor, mascota de los Toronto Raptors
BEAR	1228	Bear, mascota de los Utah Jazz
KERRI	0220	Kerri Hoskins
KERRI	1111	Kerri Hoskins con vestimenta alternativa
LIA	0712	Lia Montelongo
LIA	1111	Lia Montelongo con uniforme alternativo
SMALLS	0856	Smalls, el alien pequeño
BIGGY	0958	Biggy, el alien gigante
PINTO	1966	Pinto, elcaballo
HORSE	1966	Horse, el caballo blanco
NIKKO	6666	Nikko, el perro malvado
CRISPY	2084	Crispy, el payaso
JACKO	1031	Jacko, la calabaza de Halloween
THEWIZ	1136	The Wiz, el mago
THEREF	7777	The Ref, el árbitro
RETRO	1970	Retro Rob, el jugador de los años 70
OLDMAN	2001	Grandpa, el abuelo



MDK 2

Difícil como pocos, este título de Bioware guarda unos cuantos trucos en la manga. Con ellos no podrás llegar al final (no te desesperes porque ya estamos preparando la guía) pero seguro que, por lo menos, si consigues ver el juego de otra manera.

Kurt en gayumbos. En el menú de inicio, mantén apretados los dos gatillos y pulsa: botón X, botón X, botón Y y botón X.

Punto de vista adicional Pausa el juego, mantén apretados los dos gatillos y pulsa: botón B, botón A, botón, B y botón A.

Modo Slow-Motion o a cámara lenta. Cuando controles a Max, mantén apretado el gatillo derecho y pulsa cuatro veces Arriba en la cruceta direccional.

Pantalla de pausa limpia. Pausa el juego y pulsa a la vez: botón X y botón Y.



TrickStyle

¿Tanta velocidad te marea? ¿No consigues acabar una carrera sin romperte la crisma? Pues gracias a estos códigos no habrá rival que te moje la oreja. Para introducirlos debes activar Trucos del menú Opciones.

Tiempo infinito. Introduce IWISH como código para disponer de tiempo ilimitado para acabar cualquier carrera.

Cabezones. Introduce INFLATEDEGO como código para que los corredores se parezcan a un Chupa-Chup.

Ganar siempre. Introduce TEAROUND como código para ganar en cualquier carrera que participes aunque no quedes primero.

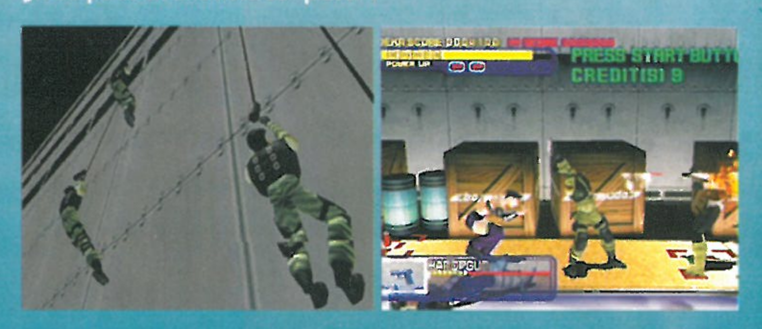
Ganar todo. Introduce CITYBEACONS como código para tener acceso a todas las pista, tablas y piruetas.

Por último, un consejo bastante interesante. Si no quieres tener que remontar desde el inicio de cualquier carrera, acelera en cuanto aparezca en pantalla la palabra "Go", no antes. Lograrás una salida fulminante.



Dynamite Cop

A pesar de ser un juego más corto que cierto redactor jefe de una revista que empieza por Dream y acaba por Planet, este juego de Sega esconde algunos extras que seguro agradecerán aquellos se que gastaron casi 9.000 pelas en una hora de "placer".



Activar misiones de bonus: Completa las tres primeras misiones para desbloquear otras tres más. La cuarta misión es igual que la primera pero con una sola vida, sin continuaciones y con armas que hacen el doble de daño. La quinta es igual que la segunda pero con límite de tiempo en cada habitación y sin continuaciones. Y la sexta es igual que la tercera pero la barra de vida es menor, hay pocos ítems curadores, ninguno de otro tipo y no hay continuaciones.

Jugar como Monkey: Completa con éxito la cuarta, quinta y sexta misión para desbloquearlo.

Jugar como Bruno: Para desbloquear al Bruno original de Die Hard Arcade, colecciona todas las ilustraciones que aparecen en el juego.

Acceder al subjuego Tranquilliser Gun: Completa con éxito el juego para poder acceder al subjuego.

Créditos infinitos para el subjuego Tranquilliser Gun: Completa con éxito las tres primeras misiones comportándote como un machote y sin usar ni una sola continuación.



¿Te gustaría recibir Dream Planet cómodamente en tu casa, sin arriesgarte a que se agote en los quioscos?

SUSCRÍBETE A DREAM PLANET

Te llevarás dos números gratis ¡12 revistas por el precio de 10!

Durante un año recibirás la revista cada mes en tu casa, con todas las promociones y regalos, por sólo ¡4.950 pesetas!

Aviso: Es posible que, por cuestiones de envío, los suscriptores no reciban la revista hasta unos días más tarde de su aparición en el quiosco. Pedimos disculpas de antemano por los retrasos que puedan sufrir y nos comprometemos a minimizarlos siempre que sea posible.
Nota: Para suscripciones desde otros países (fuera de España), contactad con Comercial Atheneum (93 654 40 61).

CUPÓN DE SUSCRIPCIÓN A DREAM PLANET

Deseo recibir la revista durante un año (12 números) a partir del número siguiente (incluido) al precio especial de 4.950 pesetas (15% de descuento sobre el precio de portada) + gastos de envío.

Nombre
Apellidos
Dirección
Código postal Población
Provincia
Teléfono

FORMA DE PAGO

☐ Adjunto talón nominativo a Comercial Atheneum, S.A.
☐ Contra reembolso
☐ Tarjeta de crédito
☐ VISA (16 dígitos)
☐ American Express (15 dígitos)
Nº ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular
Caducidad
Firma

DOMICILIACIÓN BANCARIA
Domicilio de la sucursal del Banco o Caja de ahorros:
Dirección
Código postal Población
Provincia

Nº☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
Nº Entidad Nº Oficina D.C. Nº de cuenta o libreta de ahorro

Nombre del titular
Ruego se sirvan adeudar en mi cuenta o libreta los efectos que les sean presentados para su cobro a COMERCIAL ATHENEUM, S.A.

Firma del titular

a de de 2000

Enviar este cupón a:
Comercial Atheneum
Suscripción Dream Planet
C/ Joventut 19-08830 Sant Boi de Llobregat (Barcelona)

PLANETARIO

INTERNET, ACCESORIOS Y EXTRAS

JUEGOS EN LA RED: PARTIDAS EN-LÍNEA CON CHUCHU ROCKET!

El virus ratonil invade Internet

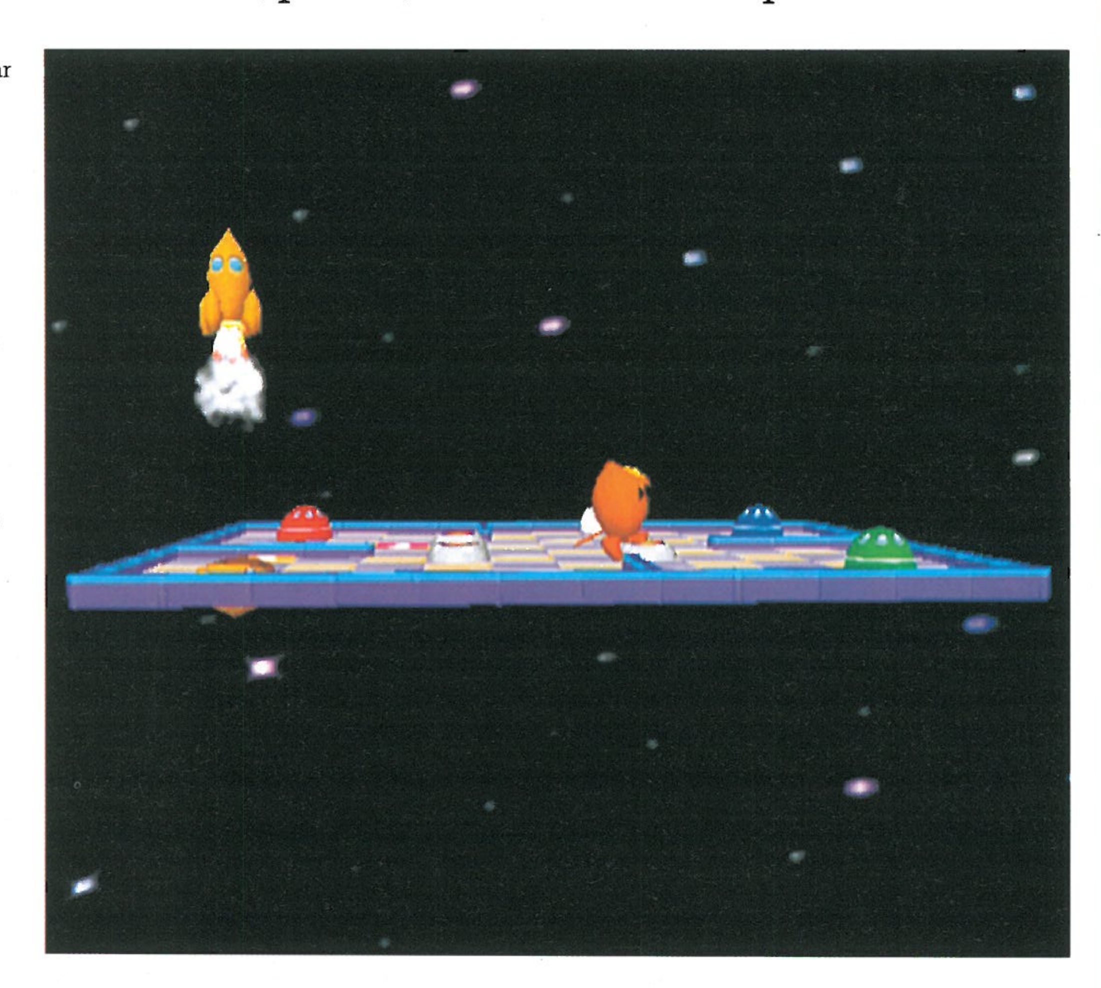
Tras bajarnos escenarios o fases complementarias de Internet gracias a juegos como Sonic Adventure o Rayman 2, ChuChu Rocket! nos propone ir más allá. A partir de ahora la Dreamcast va a unir, por fin, a millones de europeos.

El día ChuChu ha llegado. Después de pasar meses y meses sin poder jugar partidas en red, una pandilla de roedores será la encargada de inaugurar las inmensas posibilidades en-línea de nuestra Dreamcast. Gracias a ChuChu Rocket! vas a poder disputar partidas con otros jugones europeos, chatear con ellos e, incluso, descargar tus maquiavélicos puzzles por si alguien se atreve a intentar resolverlos. A continuación te explicamos lo que necesitas saber para llevar a cabo todo esto sin demasiados quebraderos de cabeza, pero las opciones de Internet de este juego no terminan aquí.

Además de la posibilidad de enfrascarte en partidas en-línea, también puedes visitar la página Web dedicada al mundo ChuChu a través del menú principal del juego.

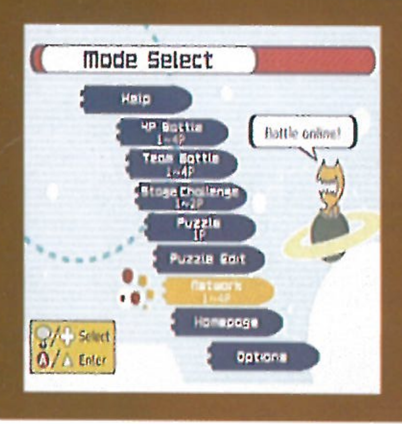
Acceder a ella es muy fácil, sólo tienes que seleccionar la opción Homepage y automáticamente te dirigirás a la sede. En ella encontrarás consejos prácticos para no quedarte estancado en los puzzles del juego, información interesante sobre la comunidad roedora y alguna que otra sorpresa, como por ejemplo la posibilidad de descargarte animaciones para tu Visual Memory.

Pero lo mejor de todo es que introducirte en el mundo ratonil de ChuChu Rocket! te va a salir muy barato. Sólo tienes que entrar en Dreamarena, registrarte si no has hecho antes y solicitar tu copia (¡gratuita!) del juego



PASOS PARA DISPUTAR PARTIDAS EN RED

1 Comprueba que el módem de tu Dreamcast está conectado al terminal telefónico e introduce en la consola el GD-ROM de ChuChu Rocket! Una vez hayas accedido al menú principal, selecciona la opción Network. A continuación, deberás especificar cuántos jugadores están conectados a la consola (de 1 a 3) y cuántas veces quieres intentar conectarte (1 ó 3).

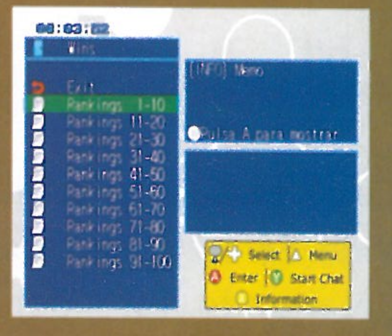


2 La siguiente pantalla te solicita que escribas el nick (apodo) que quieres utilizar y una contraseña. Para hacerlo, lleva el cursor hasta el teclado virtual e introduce a través de él tal información. Si tienes una Visual Memory conectada a tu mando, estos datos quedarán guardados automáticamente y no tendrás que escribirlos cada vez que accedas al servidor.

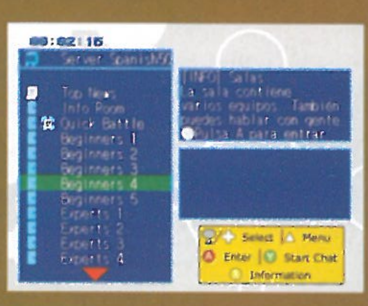
3 Ahora ya estás en la página principal de la sede. Aquí encontrarás los servidores de cuatro países: Inglaterra, Francia, Alemania y España. En cada uno de ellos deberás escoger entre la opción de 50 o 60 Hz, en función de la capacidad de tu televisión o de lo que elegiste al empezar a jugar con ChuChu Rocket!



4 Una vez dentro del servidor tendrás la posibilidad de escoger entre un apartado de noticias, otro de información sobre el funcionamiento de las batallas en línea, una partida rápida (Quick Battle), la consulta de los ránkings con los mejores jugones y 10 salas destinadas a las partidas en-línea.



5 Selecciona una de estas salas (hay cinco para jugadores principiantes y otras cinco para expertos) situando el cursor encima y pulsando A. Cuando hayas accedido a su interior, ya podrás chatear con los otros visitantes pulsando el botón Y. Una vez en la pantalla del chat, pulsa A para que aparezca el teclado virtual. Aparte de todas las letras, en la parte superior del teclado encontrarás algunos mensajes habituales (hola, juguemos una partida...) que podrás reproducir pulsando la tecla correspondiente. De esta manera, no tendrás que perder tanto tiempo tecleando.



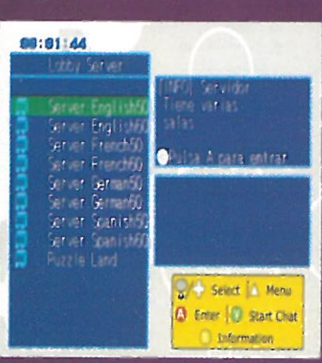


6 Además de participar en el chat, aquí también vas a poder crear tu propia sala (pulsando Create Chat Room), unirte a un equipo ya existente (pulsando sobre su nombre) o crear un nuevo equipo (pulsando Create Game Room) al que podrás poner un nombre y, si lo deseas, una contraseña para que sólo entre quien tú quieras. Si no escribes contraseña y das directamente a la tecla Enter (es la elección más recomendable) todo el mundo podrá unirse a tu equipo. Cuando ya hayas establecido contacto con otros jugones, sólo tienes que proponerles disputar una partida y... ¡a jugar!



LA TIERRA DE LOS PUZZLES

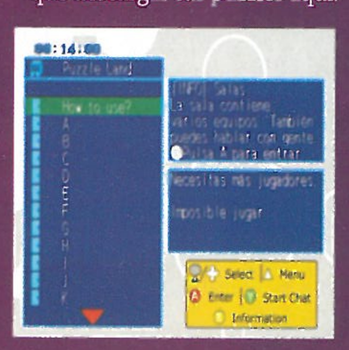
1 En la página principal con los diferentes servidores europeos también encontrarás una opción denominada Puzzle Land (Tierra de los puzzles) donde puedes dejar tus puzzles o descargarte de Internet los de otros jugadores. Antes de nada, coloca la VM en el mando y, desde el menú principal del juego, accede al Editor de Puzzles.

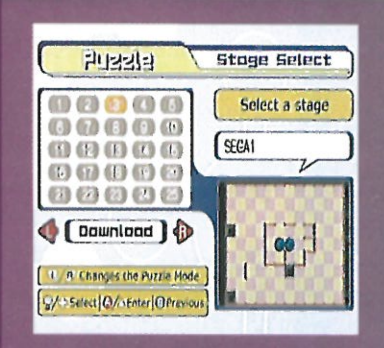




2 Crea tu puzzle, guárdalo y escribe el comentario que quieras. Conéctate a Internet con la opción Network del menú principal y selecciona Puzzle Land. Aquí encontrarás las diferentes salas existentes. Sitúa el cursor encima de una de ellas y presiona A para entrar. Entra en uno de los apartados y encontrarás todos los puzzles que los jugones han dejado allí.

3 Si deseas bajarte alguno, sólo tienes que seleccionarlo y escoger dónde quieres guardarlo. Para dejar tu puzzle, sitúa el cursor sobre la opción Create Data Room. De esta manera, crearás tu propia sala. Una vez dentro pulsa Puzzle Upload. Memoriza la letra y el número que identifica a la sala porque a partir de ahora siempre tendrás que descargar tus puzzles aquí.



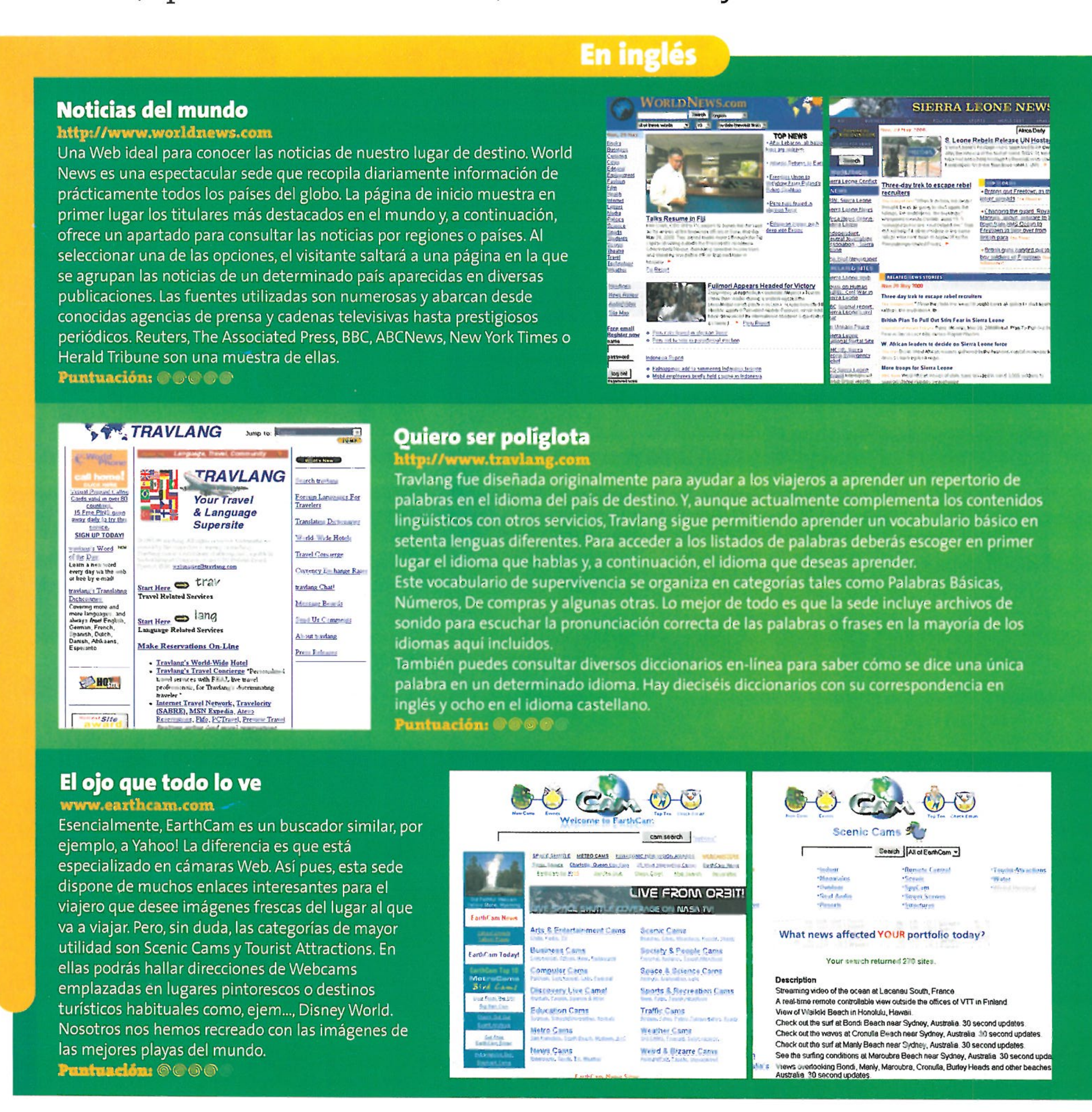


4 Vuelve al menú principal del juego (la manera más rápida es pulsar Start y seleccionar la opción desconectar). Entra en el modo Puzzle. Si pulsas el gatillo derecho una vez accederás a los puzzles que has creado tú con el editor. Si vuelves a pulsar el gatillo aparecerá la lista de los puzzles que te has bajado.

NAVEGACIÓN WEB: RECURSOS EN-LÍNEA PARA VIAJAR

Viaje con nosotros (segunda parte)

Continuamos exprimiendo la Red para organizar las mejores vacaciones de nuestra vida. En esta segunda y última parte, visitaremos sedes para conocer las noticias del mundo, aprender el idioma nativo, reservar vuelos y mucho más.



En inglés

Noticias del mundo

http://www.worldnews.com

Una Web ideal para conocer las noticias de nuestro lugar de destino. World News es una espectacular sede que recopila diariamente información de prácticamente todos los países del globo. La página de inicio muestra en primer lugar los titulares más destacados en el mundo y, a continuación, ofrece un apartado para consultar las noticias por regiones o países. Al seleccionar una de las opciones, el visitante saltará a una página en la que se agrupan las noticias de un determinado país aparecidas en diversas publicaciones. Las fuentes utilizadas son numerosas y abarcan desde conocidas agencias de prensa y cadenas televisivas hasta prestigiosos periódicos. Reuters, The Associated Press, BBC, ABCNews, New York Times o Herald Tribune son una muestra de ellas.

Puntuación:

Quiero ser políglota

http://www.travlang.com

Travlang fue diseñada originalmente para ayudar a los viajeros a aprender un repertorio de palabras en el idioma del país de destino. Y, aunque actualmente complementa los contenidos lingüísticos con otros servicios, Travlang sigue permitiendo aprender un vocabulario básico en setenta lenguas diferentes. Para acceder a los listados de palabras deberás escoger en primer lugar el idioma que hablas y, a continuación, el idioma que deseas aprender.

Este vocabulario de supervivencia se organiza en categorías tales como Palabras Básicas, Números, De compras y algunas otras. Lo mejor de todo es que la sede incluye archivos de sonido para escuchar la pronunciación correcta de las palabras o frases en la mayoría de los idiomas aquí incluidos.

También puedes consultar diversos diccionarios en-línea para saber cómo se dice una única palabra en un determinado idioma. Hay dieciséis diccionarios con su correspondencia en inglés y ocho en el idioma castellano.

Puntuación:

El ojo que todo lo ve

www.earthcam.com

Esencialmente, EarthCam es un buscador similar, por ejemplo, a Yahoo! La diferencia es que está especializado en cámaras Web. Así pues, esta sede dispone de muchos enlaces interesantes para el viajero que desee imágenes frescas del lugar al que va a viajar. Pero, sin duda, las categorías de mayor utilidad son Scenic Cams y Tourist Attractions. En ellas podrás hallar direcciones de Webcams emplazadas en lugares pintorescos o destinos turísticos habituales como, ejem..., Disney World. Nosotros nos hemos recreado con las imágenes de las mejores playas del mundo.

Puntuación:

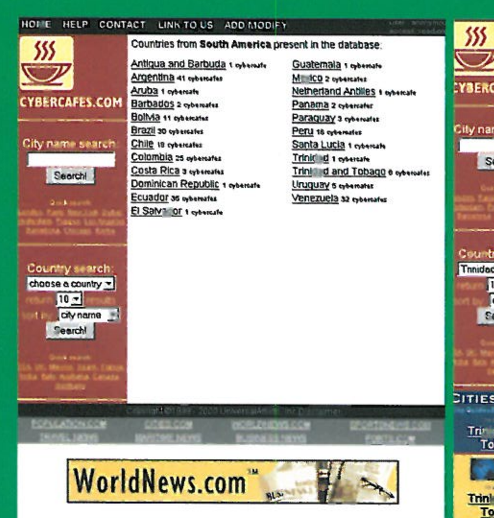
Para conciliar el sueño

www.hostels.com

A no ser que quieras dormir al raso, deberás buscarte un alojamiento para pasar la noche y dejar a buen recaudo tus bártulos. El Web Hostels te ofrece una base de datos de hoteles que podrás encontrar en algunas de las principales ciudades del mundo. En el listado ofrecido aquí se reflejan, además del nombre del hotel, su dirección, teléfono y fax. No hay ninguna referencia, sin embargo, a sus estrellas y tarifas. Como complemento, esta sede también ofrece enlaces a diversos recursos concebidos para el turista y el viajero como, por ejemplo, una base de datos meteorológica en la que se indican los meses más cálidos, los más fríos, los más lluviosos y los más secos de cada uno de los países incluidos.

Puntuación:







Café con bits

www.cybercafes.com

Puede que con tanta conexión desde tu Dreamcast te hayas convertido en un adicto a esto de Internet. Incluso puede que cuando viajes no quieras renunciar a estar conectado. Así que no es mala idea comprobar si en el lugar donde vas a disfrutar de tus vacaciones hay algún cybercafé a mano. Por supuesto, no podrás conectarte desde tu Dreamcast pero, al menos, podrás mantener el contacto con todos los amigos que has conocido en Dreamarena. Esta sede Web es una base de datos en la que figuran los diferentes Cibercafés que hay repartidos por el mundo. Puedes localizar tu cibercafé a través del mapa o especificando la ciudad en la que vas a residir en el motor de búsqueda de la sede.

Puntuación:

En castellano

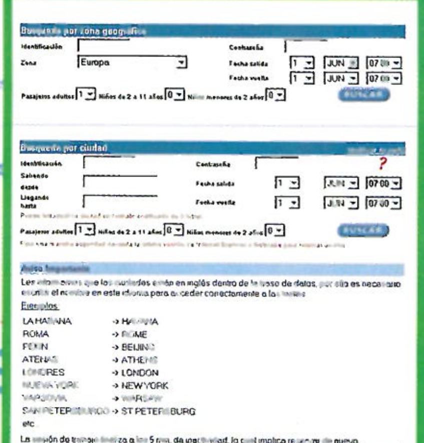
Reservas electrónicas

www.hemisferios.com

La adquisición de billetes a través de Internet no es siempre una bicoca y a veces resulta más caro que comprar nuestros pasajes directamente a una agencia de viajes. Sin embargo, vale la pena buscar y comparar precios. Por esa razón, Hemisferios puede resultar de utilidad. Esta sede española cuenta, entre otros, con servicios de reserva de pasajes aéreos, reserva de hoteles y alquiler de automóviles. Las ofertas de billetes de avión hacen referencia a vuelos que parten desde ciudades españolas como Madrid o Barcelona. Eso sí, tanto para efectuar consultas como para llevar a cabo reservas deberás previamente registrarte rellenando un extenso formulario.

Puntuación:





ACTUALIDAD WEB: DIRECCIONES DE INTERÉS

Diario de un internauta

Un itinerario muy deportivo el de este mes. Salida de Riazor, en A Coruña, con destino a las costas de Nueva Zelanda. Remontaremos por el Támesis hasta llegar a Londres para volver al Océano Atlántico y pasar por costas belgas y holandesas. Podrán jugar a fútbol, a tenis o competir en un rally.

¡Aúpa, Depor!

La Liga de las Estrellas ya tiene campeón. Pese a no haber sido muy efectivo a domicilio y gracias a la pésima temporada de los grandes, el Deportivo de La Coruña se alzó con el título en la última jornada. Como merecido y modesto homenaje incluimos la página Web oficial del conjunto gallego llamada CanalDeportivo, en la que se ofrece abundante información referente al club coruñés. Ideal tanto para los seguidores deportivistas como para los aficionados al fútbol en general.
www.canaldeportivo.com





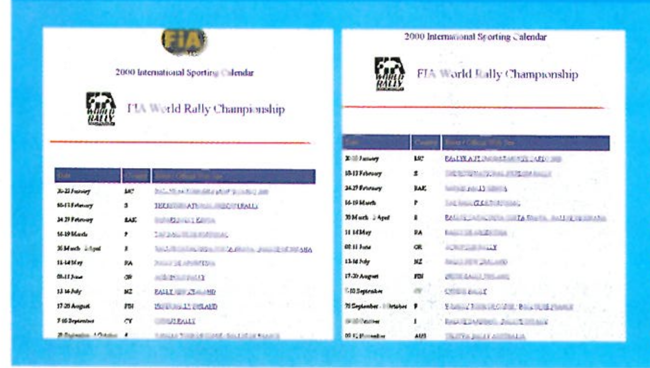
Te-nis al estilo inglés

A la espera del prometedor Virtua Tennis (¿no has mirado todavía la sección Toma de contacto, pecador?), nos podemos contentar con admirar las evoluciones de la *armada española* en los numerosos campeonatos tenísticos que abundan en verano. En Londres se celebra del 26 de junio al 9 de julio uno de los cuatro *Grand Slam*: el *Wimbledon Championship*. Aunque nuestros/as muchachos/as son especialistas en tierra y suelen indigestarse con la hierba inglesa, les deseamos suerte a todos/as en la competición reina del circuito mundial. Visita la página Web oficial si quieres enterarte (ya te avisamos de que está en inglés) de todo lo relacionado con tan prestigioso torneo.
www.wimbledon.org

¡Vamos, que nos vamos...

Que se celebra una Eurocopa, pues Sega lanza al mercado SWWS 2000 Euro Edition (esperemos que no lancen OTI 2001: Latino Edition en un futuro próximo). La competición de selecciones europeas más importante transcurre este año del 10 de junio al 2 de julio en Holanda y Bélgica. La UEFA ha creado una página dedicada exclusivamente al acontecimiento que puede consultarse en diversos idiomas, español incluido. La enorme cantidad de información que se ofrece no tiene desperdicio y se va actualizando muy a menudo. Si eres tan aficionado al fútbol como a Internet, no puede faltar esta dirección en tu lista de favoritos. Y ojalá que la selección española consiga el título aunque sea por los coj..., perdón, por el carisma de Camacho.
www.euro2000.org





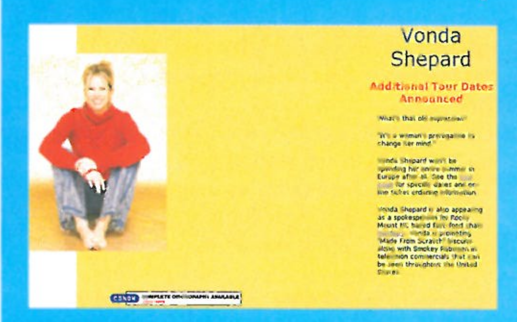
...al rally de las antípodas!

Éste no es el año de Carlos Sainz. Su fichaje por Ford no ha sido muy fructífero hasta el momento (nos referimos a nivel deportivo, no al económico). Pero aunque su actual deambular automovilístico no esté a la altura de su categoría, siempre nos quedará V-Rally 2 (analizado en este mismo número) y la página Web que la FIA dedica al *World Rally Championship*. En realidad, esta sede es un calendario de todas las pruebas del campeonato pero su potencial es enorme ya que incluye los enlaces a las páginas oficiales de cada uno de los rallyes. La próxima cita será en Nueva Zelanda del 13 al 16 de julio.
www.fia.com/homepage/calendrier_rallyes-a.htm

Más acción, imposible

Mission: Impossible se convirtió en un gran éxito de taquilla y parte del mérito debe atribuirse a la dirección del incombustible Brian De Palma, que aportó espectacularidad descabellada a esta adaptación de una serie televisiva que triunfó en los años sesenta. Cruise vuelve a encarnar a Ethan Hunt en *Mission: Impossible 2* y, como viejo zorro que es, ha llamado a John Woo (*Hard Boiled*, *El asesino*, *Broken Arrow*, *Cara a cara*) para que sustituya a De Palma. La película, que se estrena en España el 7 de julio, promete ser un cocktel de acción, adrenalina e inverosimilitud con un acabado de lujo. La página Web oficial del film (traducida a varios idiomas, entre ellos el español) es bastante original ya que para acceder a cierta información debemos registrarnos como si fuéramos agentes secretos. Por cierto, esta página se autodestruirá en cinco segundos...cuatro...tres...

www.missionimpossible.com



La voz cantante de los picapleitos

La cantante Vonda Shepard ha alcanzado cierta notabilidad gracias a su participación en *Ally McBeal*, una de las muchas series soporíferas que emite actualmente Telecinco (como *El Comisario*, *Periodistas* y *Felicity*). La intérprete americana ha aprovechado para marcarse un *tour* por diversas ciudades europeas y, entre ellas, hay varias españolas. Concretamente, estará el 23 de junio en San Javier (Murcia), el 24 en Madrid, el 25 en A Coruña y el 26 en Gijón. Si quieres obtener más información tanto de su discografía como de su biografía, puedes visitar la página oficial que te indicamos más abajo.

www.vesperalley.com

Sólo para adultos sin prejuicios

Los dibujos animados *South Park* son tan sarcásticos e irreverentes que *Los Simpsons* parecen una secuela de *Heidi* a su lado. Las maquiavélicas mentes de Trey Parker y Matt Stone perpetraron la serie en 1997 y ahora llega a nuestro país la película *South Park: Bigger, Longer and Uncut* (se estrenará el 30 de junio). La sinopsis del film es totalmente surrealista ya que apunta detalles tan interesantes como una hipotética guerra a motosierra limpia entre Estados Unidos y Canadá y una relación homosexual entre el Demonio y Sadam Hussein. La página Web oficial del largometraje respeta los principios básicos tanto de la serie como de la película (es decir, coñas a tutiplén). Destaca la sección de juegos, entre los que sobresale el *Cartmangotchi*.

www.southparkmovie.com



Un grupo diabólico

El grupo madrileño Dover está de gira por toda la geografía española durante el verano. Puedes consultar todas las fechas y lugares de actuación en su más que completa página Web oficial, llamada *Dover Came To Me* como homenaje a su primer gran éxito. Lo cierto es que está muy trabajada y que contiene información imprescindible para la supervivencia de cualquier fan: trayectoria artística, fotografías, archivos de audio, vídeos, artículos de prensa, etc. Pese a que el conjunto liderado por las hermanas Llanos prefiere utilizar en sus canciones la lengua de *Chéspir*, los contenidos pueden consultarse en inglés y en castellano.

www.dovercametome.com





Un ChuChu parlanchín

Stuart es un ratón de 5 cm. de altura bastante inteligente que se viste y habla como un ser humano. Criado por la familia Little, con Geena Davis a la cabeza, está obsesionado por encontrar a su amigo pájaro mientras que tiene sus más y sus menos con el gato Snowbell. Michael J. Fox pone la voz a Stuart, mientras que los actores Nathan Lane, Jennifer Tilly y Chazz Palminteri hacen lo mismo con otros personajes virtuales. En la página Web oficial (en inglés) puedes curiosear sobre cualquier aspecto del film. Si no tienes bastante con los roedores de ChuChu Rocket!, puedes ir a ver la película *Stuart Little* a partir del 23 de junio.

www.stuartlittle.com



CARTAS DE LOS LECTORES



¿Debilidad por los coches?

Pablo de la Fuente (León)

Hola a todos. Soy Pablo, vivo en León y os felicito por la revista: Brújula, Planetario, Buzón, Mapamundi, Photofinish etc. Es estupenda. Bueno, ahí van un par de preguntillas.

Así nos gusta, empezando con un par.

¿Qué pasa con MSR? Estoy ansioso de que salga, decís que sale en abril pero yo sigo esperando.

Pues parece que vas a tener que seguir esperando un poco más. Aunque en principio Metropolis Street Racer debía estar en las tiendas durante el mes de abril, finalmente se ha retrasado hasta septiembre porque los programadores quieren retocar algunos detalles que no les acababan de convencer.

¿Qué juego me recomendáis: Crazy Taxi, Sega GT o Deadly Skyes?

Para escoger el más recomendable la cosa estaría entre Crazy Taxi o Sega GT. El primero tiene un estilo totalmente arcade y es muy divertido. Sega GT es un simulador y es bastante más extenso, así que a largo plazo quizás sería una mejor elección.

Una última pregunta. ¿Sabéis algo sobre Colin McRae 2, Tekken Tag Tournament, Turok 3 y Virtua Fighter 4 para Dreamcast?

Vayamos por partes. La versión Dreamcast de Colin McRae 2 estará lista a finales de año. De Tekken Tag Tournament no tenemos noticias. Por lo que se refiere a Turok 3, en verano aparecerán las versiones de Nintendo 64 y Game Boy Color, pero sobre la edición para la consola de Sega sólo hay rumores. Por último, Yu Suzuki está trabajando en la cuarta parte de Virtua Fighter pero todavía no hay fecha de lanzamiento.

Real Dreamcast

Jonathan Canal (Barbastro, Huesca)

¡Hola fieras! Mientras escribo esto, el Real Madrid se ha proclamado finalista de la final de la Copa de Europa y estoy emocionado y... ¡bueno, bueno! Al tema. Enhorabuena por la revista y todo eso...

Pues mientras nosotros escribimos esto el Real Madrid se ha proclamado campeón de la Chaaaaaampions, así que felicidades y todo eso. Por aquí nuestro Redactor Jefe Snatcher no parece estar tan contento, porque después del tercer gol de Raúl ha entrado en un estado de aislamiento interior del que no hemos conseguido hacerle salir ni con una partidita a Samba de Amigo.

Tengo la Dreamcast y estoy asustado porque cuando llegue la PlayStation 2, la DC puede que se quede en un rincón marginada (como la Saturn). ¿Le hará fracasar la PlayStation 2 (luego cuando llegue la consola que tiene forma de tostadora...) o durará unos años en buen puesto como la PlayStation?

Lo que pasará cuando llegue a España la PlayStation 2 es imprevisible. Es cierto que la consola de Sony está triunfando más en Japón que Espinete en un congreso de punkies, pero tampoco es que la Dreamcast se esté quedando atrás. Quizá el mayor problema sea la gran cantidad de usuarios de la PlayStation en nuestro país, ya que probablemente también se comprarán la nueva consola. De todas formas, nuestra Dreamcast será bastante más barata que la Play 2 y cuenta desde el principio con un módem incorporado, por lo que (si la calidad de los juegos acompaña) también tiene posibilidades de mantenerse. Para nosotros lo ideal sería que hubiera competencia entre las dos consolas, porque el monopolio nunca es bueno.

Eres mi última esperanza, Dream. ¡Aúpa Real Mad... digo... Dreamcast!

¡Tranquilo Snatcher!

¡Por favor! Pongan la carta en el número 6 de la revista.

Lo sentimos, pero no nos llegó a tiempo para el número 6. Tampoco está mal salir en el 7 ¿no?.

Recomendado

Anónimo (Ciudad Real)

Al innombrable de Ciudad Real: Gracias a nuestras innatas dotes adivinatorias hemos averiguado que nos has escrito tres magníficas cartas ¡sin poner tu nombre en ninguna! Te podemos jurar por Claire Redfield que aunque sepamos tu nombre no te va a visitar ningún vendedor de enciclopedias a domicilio, así que ya sabes.

Aún no tengo la Dreamcast, tengo que esperar hasta verano. Aún así ya tengo varias preguntas: ¿Qué juego me recomendáis comprar junto con la consola? Es que al principio sólo tendré para uno... Recomendarme uno largo.

El número uno para nosotros es Resident Evil Code: Veronica. Si te van las aventuras tampoco están nada mal Shadow Man o Soul Reaver. Si juegas 24 horas seguidas al día no te durarán mucho, pero te aseguramos que te van a dar alegrías durante mucho tiempo.

La DC utiliza GD-ROM y yo aún no sé claramente lo que es. ¿Es una unidad a caballo entre el CD y el DVD? ¿Es un tipo de comprensión para que no se puedan piratear los juegos? ¿Existen los GD-ROM vírgenes? ¿Hay algún otro sistema aparte de DC que utilice este sistema? Por último, ¿qué significan las siglas GD?

Seis preguntas en una: ¡Glups! El GD-ROM es un soporte que permite almacenar más información que un CD normal, concretamente un Giga, y por eso las siglas GD significan Giga Disk. Los GD-ROM vírgenes sí existen (las betas de algunos juegos que recibimos en la redacción están grabados en un disco virgen) pero no se comercializan y no conocemos otro sistema que los utilice. ¿Hemos satisfecho tu curiosidad?

¿Carrier será exclusivo para DC? Aparte de PC y DC, el Messiah y el Quake III ¿saldrán para PSX 2?

La primera parte de Carrier sí es exclusiva para Dreamcast, pero Jaleco ya ha anunciado que piensa desarrollar una secuela del juego para PSX 2 con nueva historia y algunas mejoras. Respecto a los otros dos juegos, las aventuras del angelito rechoncho debían haber aparecido hace algunos meses para la PlayStation 1 (pero los retrasos nos hacen pensar que al final podría cancelarse) y de momento no hay noticias de ninguna versión PSX de Quake III. ¡Cómo lo sentimos!

Dicen que va a salir el Metal Gear para DC, pero teniendo en cuenta que éste no ha aparecido para otro formato (ni siquiera PC), sólo para PSX, mientras que, por ejemplo, el Final Fantasy VIII está también en PC. ¿No es más probable que aparezca el segundo en lugar de MG? No sé si tiene sentido lo que digo, pero yo lo veo así...

Algo de sentido sí que tiene, pero hace poco hemos sabido que también va a haber una versión de Metal Gear Solid para PC. De todas formas, no te hagas demasiadas ilusiones, porque Konami ha desmentido todos los rumores sobre una posible versión del Metal Gear Solid para Dreamcast y Square se está centrando exclusivamente en desarrollar productos para la PlayStation y la PSX 2. Por ahora no contamos con ver a Solid Snake y Squall por aquí.

Por último... ¿Sabéis qué juego es el Commandos de PC? Ahora que está a punto de salir la 2ª parte, ¿sabéis si va a salir para DC?

Commandos es el mayor éxito en el mundo de los videojuegos desarrollado por un equipo de programación español, así que nos alegramos de que la segunda parte vaya a aparecer también para Dreamcast a lo largo del 2001.

Traspasando fronteras

Jonathan Leonoff (Argentina)

Hola me llamo Jonathan y soy de Argentina. Me copo leer la revista y me parecieron muy buenos los informes.

Suponemos que cuando dices me "copo leer la revista" es que te ha gustado, así que nos alegramos. Si quieres decir que te hartó o que te agobió un poco... pues lo sentimos.

Me gustaría que la revista tuviera un CD de demos y una guía de precios estadounidenses. Después de eso fue la revista que me pareció con mejor información de las que leí.

Mucho nos tememos que regalar un CD de demos va a ser más difícil que ver como le ponen una multa al Coche Fantástico, porque en principio sólo cuentan con esta posibilidad las revistas oficiales, que pagan un dinerito a cambio de ofrecer este regalo. Lo de la guía de precios estadounidenses también es un poco complicado, porque los títulos que llegan aquí tienen un precio equivalente en pesetas y hay que sumarles los costes de la importación, por lo que saber la cantidad real en dólares no es tan fácil.

Saludos a toda la gente que nos sigue desde Sudamérica.



Miguel López (Pamplona)

Lo primero felicitaros por la revista. Me han dicho que la Play 2 no se va a sacar porque tiene un chip militar que controla los misiles de los cazas. ¿Es verdad?

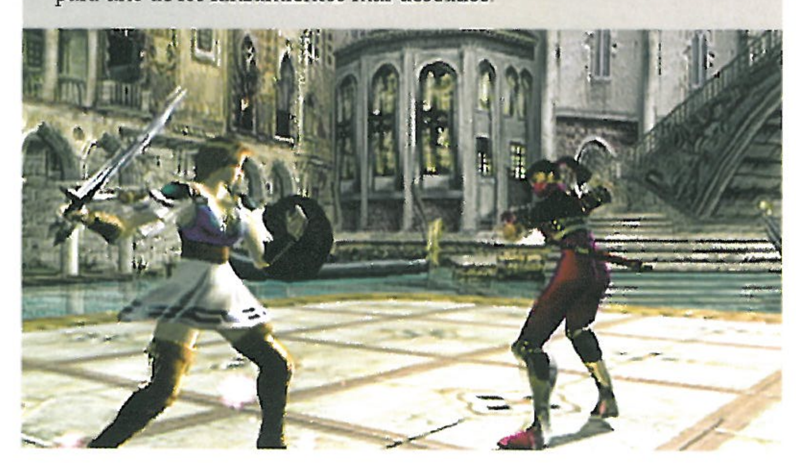
Como ya explicábamos hace poco en la sección Mapamundi, el gobierno japonés ha prohibido la exportación de la consola porque uno de sus chips es similar a los utilizados para guiar algunos misiles. En principio está limitación impedirá que las consolas japonesas se vendan fuera del país, pero no parece que vaya a haber ningún problema con el lanzamiento de las versiones PAL en España. Este problemilla no impedirá la batalla Dreamcast-PlayStation 2.

También quería saber si van a sacar chip de la Dreamcast para juegos pirateados.

La verdad es que ya existe un chip que permite jugar con juegos PAL en consolas NTSC y viceversa. La cuestión en este caso no es la existencia del chip, sino que todavía no se ha lanzado al mercado de consumo ningún copiador de GD-ROM. Aparte de la propia Sega, no conocemos a nadie que disponga de este accesorio.

¿Cuándo van a sacar el Soul Calibur 2?

La versión arcade del juego estará lista, por lo menos en Japón, este verano. Es bastante posible que más adelante llegue la versión para Dreamcast (ya que el Soul Calibur 2 de recreativas se desarrollará sobre una placa Naomi) pero no existe todavía ninguna fecha prevista para uno de los lanzamientos más deseados.





El pecado original

José María García (Puerto de la Torre, Málaga)

Hola Dreamcañeros. Soy un chaval del Puerto de la Torre (Málaga). Tengo 15 años. Antes de todo quería felicitaros por vuestra magnífica revista, es fenomenal. También quería haceros algunas preguntillas.

Antes de tus preguntas José María, ¿no tendrás nada ver con un tipo bajito al que le gusta abrazar farolas y aspirar gases butaniles...?

Me he comprado el Sega Rally 2 y por mucho que lo intento nunca me salen los trucos para conseguir todos los coches y todos los años de competición. ¿Podríais decirme a que se debe esto? ¡¡¡Estoy desesperado!!!

Realmente no existe un truco para conseguir todos los coches en el modo 10 Year Championship. La única manera es terminar cada año en primer lugar. De esta forma conseguirás todos los vehículos secretos y de paso te pasarás algunos días sin salir de tu habitación porque lograrlo lleva su tiempo.

También tengo el Tomb Raider y una guía del juego no me iría nada mal. ¿Tardaréis mucho en sacarla junto con la revista? Por cierto, el póster no está nada mal.

Seguro que te habrás alegrado al descubrir que este número contiene primera parte de la guía de The Last Revelation con todos los detalles sobre la última aventura del personaje con los polígonos más bien puestos del mundo de los videojuegos (junto a las chatinas de Dead or Alive 2, claro). El póster de Lara también ocupa un lugar importante en nuestros corazones... y en nuestra redacción, porque es una de nuestras principales fuentes de inspiración junta a la foto al natural de María Teresa Campos.

¿Sabéis si el Shenmue saldrá traducido al castellano? Si no saliera en castellano se habría cometido el pecado más grande del mundo.

El tema de la traducción al castellano de Shenmue se está convirtiendo en un clamor popular más unánime que las críticas contra Van Gaal hasta que el holandés se puso "negatifo" y decidió retirarse a tiempo. Sin embargo, no parece que, por ahora, las peticiones que hemos recibido sobre el doblaje al español de Shenmue estén siendo tenidas en cuenta por Sega. De momento, el juego ha sido doblado al inglés y parece que la versión que se distribuya en España podría tener, como mucho, subtítulos en nuestro idioma. Hoy por hoy, vemos el doblaje bastante difícil.

Por último quería preguntaros ¿Qué es eso del DVD? ¿Serán películas especiales para Dreamcast o serán las normales del mercado? ¿Sabéis cuando saldrá a la venta y cuánto costará más o menos?

Las pelis que podrás ver en el DVD de la Dreamcast serán exactamente iguales que las de cualquier otro reproductor de este tipo. En el E3 pudimos ver un prototipo de este accesorio pero todavía es pronto para saber el precio de venta y la fecha de su lanzamiento.



CARTAS DE LOS LECTORES

Las ventanas de la Dreamcast

Benjamín Tomás (Tenerife)

Hola. Les escribe un fiel lector de vuestra revista desde el primer número. Me he planteado escoger otras revistas por sus demos, pero siempre acabo con la vuestra. Para que os situéis tengo 13 años, una fabulosa Dreamcast, los juegos Sonic Adventure y Blue Stinger, una Visual Memory y un par de preguntas para vosotros.

Has hecho una buena elección de tu revista: las demos no dan la felicidad.

Primero, como sois "la revista definitiva de guías y análisis", ¿por qué no hacéis una guía para el juego Blue Stinger? Bueno como sé que no me vais a hacer ese favor, sentir pena por mí y decidme la clave de acceso al Bar de Rats, que no la consigo por ninguna parte. Gracias anticipadas.

Para que veas que somos buenas personas, en el número 6 publicamos la guía completa con pelos, señales y monstruos de Blue Stinger. Ya que eres un lector como Diossss manda (como diría Jorge de Gran Hermano) debes tener la guía en tu casa, pero por si nos pusiste los cuernos con la competencia aquí tienes una ayuda: la niña a la que le das el muñeco que consigues en una máquina del Salón Recreativo te proporciona el código numérico para abrir la puerta. En realidad te dice que la clave es "Nochebuena" ("Christmas Eve" en inglés), o sea, el día 24 del mes 12. Pero como los anglosajones anteponen el mes al día, el verdadero código es 1224.

Otra pregunta. En la caja de mi consola pone algo así como que es compatible con Windows, ¿eso que significa?

Significa que la sombra de Bill Gates es alargada y que todo el sistema operativo de la Dreamcast es de Microsoft.

Quisiera saber si sabéis si va a salir The House of the Dead 3 o algo parecido. También he visto en las recreativas Virtua Tennis y Ocean Hunter que son de Sega pero no hay noticias de que salgan para la Dream.

La verdad es que de momento no tenemos noticia de la tercera parte de THOTD. Si por algo parecido a The House of the Dead 3 te vale cualquier juego con zombies y pistolas puedes esperar a que Capcom se atreva a sacar una versión de Resident Evil Survivor para Dreamcast (cosa que dudamos después de ser uno de los juegos que más risas han provocado en nuestra revista hermana PlanetStation, junto a grandes mitos de la PlayStation como Hugo o Barbie). Respecto a las dos recreativas, tenemos una noticia buena y una mala. La buena es que la versión para Dreamcast de Virtua Tennis estará en la calle en septiembre. La mala es que no hay confirmación de la conversión de Ocean Hunter.

Ésta es la última pregunta, os habéis enterado de algo nuevo sobre el juego comentado en el número 4, Resident Evil: Project X, y si va a salir que si estará en español o inglés porque si es así me lo compraré sin dudarlo.

Sentimos decirte que ese nuevo Resident Evil continúa siendo una incógnita, o sea una X (sí, también sabemos hacer chistes malos), y no tenemos nuevos datos de momento.

¿De dónde vienen los juegos?

Pedro J. Carretero (Sevilla)

¿Cómo os va coleguillas?

Pues muy bien amiguillo.

¿Por qué tardan tanto en traer un juego desde Japón hasta Europa? ¡Nos tienen marginados!

Este desfase entre la aparición de un juego en Japón y su salida en Europa se debe a varias razones. La primera es que la conversión de NTSC a PAL puede resultar a veces complicada. También influye el hecho de que algunos juegos deben ser traducidos o doblados del japonés al inglés. Por último, las compañías distribuidoras están interesadas muchas veces en sacar un producto durante una época determinada (Navidad por ejemplo) y esto contribuye a aumentar un poco más el retraso.

¿Cuánto se tarda en realizar un juego para Dreamcast?

Depende del tipo de juego. Algunas superproducciones (como por ejemplo Shenmue) requieren un proceso muy laborioso y pueden llevar perfectamente dos o tres años. Otros títulos, como por ejemplo los que son simplemente versiones de juegos de PC, pueden estar listos en cuestión de meses.

¿En qué consiste el Caesars Palace 2000?

El juego te propone darte un garbeo por un espectacular casino con todos los variados pasatiempos que suelen encontrarse allí (blackjack, ruleta...). El argumento no será muy profundo, pero si no puedes pagarte un viaje a Las Vegas ésta puede ser tu mejor opción.

Y mi última pregunta. ¿Por qué el Atlético de Madrid es el mejor equipo del mundo? ¿A que esa no la sabéis?

Lo que no sabemos es cómo puedes pensar esto después de bajar a Segunda.

Dreamcastero desde el principio

Pablo García (Málaga)

Hola me llamo Pablo y tengo la Dreamcast desde que salió. Quisiera haceros unas preguntas.

¿Saldrá algún juego como el NBA Live 2000?

Aunque la serie NBA Live de EA Sports no está nada mal, seguro que el NBA 2K de Dreamcast te encantará. Como ya dijimos en el análisis del juego, para nosotros es el mejor simulador de baloncesto que hemos visto jamás (y hemos visto unos cuantos).

¿Saldrá Resident Evil 3 en Dreamcast? ¿Cuándo?

De momento lo único que sabemos es que algunos rumores apuntan a una posible versión del juego para Dreamcast que podría aparecer a finales de año. De todos modos, hasta que no sea confirmado oficialmente, tampoco te lo tomes al pie de la letra.

Quisiera saber cuál es el juego que me aconsejáis: The House of the Dead 2 o Shadow Man.

Cada uno en su género son dos buenas elecciones. Si te interesa desfogarte con la pistola y no pensar demasiado en qué camino debes tomar o cuál es el objeto que debes recoger a continuación te conviene más The House of the Dead 2. Shadow Man, en cambio, es una magnífica aventura en la que tendrás que recorrer un inmenso mapeado con una ambientación genial. A nivel técnico THOTD 2 se llevaría el gato al agua, pero Shadow Man es más variado.

Por último he alquilado el Crazy Taxi y he visto que es un gran juego con una música extraordinaria pero lo que no me ha gustado son las pocas opciones que tiene ¿Tendrá Crazy Taxi 2 más opciones si sale?

De momento no hay noticia sobre la segunda parte de Crazy Taxi. Vemos bastante más probable una versión de Emergency Call Ambulance, una propuesta similar sólo que esta vez (como su propio nombre indica) debes conducir una ambulancia. Es cierto que Crazy Taxi no contaba con una gran cantidad de modos y la inclusión de la opción Crazy Box para maquillar un poco su espíritu totalmente arcade no acabó de conseguir que el juego tuviera algo más de vida.

Si quieres contribuir con tus cartas a esta sección escribe a: Dream Planet. Buzón, C/ Joventut 19, 08830, Sant Boi de Llobregat, Barcelona.

Nota de la Redacción: Si tu carta no aparece en esta página no te preocupes, seguramente no ha llegado a tiempo y la reservamos para el próximo mes.



Fabricante: **InterAct Game Products**
Distribuidor: **Netac**
Precio: **5.490 ptas**
Puntuación: **82 %**

Quantum FighterPad

Un nuevo periférico se une a la familia Dreamcast. Se trata del Quantum FighterPad, un mando de control distribuido en España por Netac que cuenta con una serie de opciones la mar de interesantes. En su conjunto es mejor que el Dreamcast Controller y si lees las siguientes líneas sabrás porqué.

Aunque cantidad no es sinónimo de calidad (por mucho que Antena 3 se empeñe en llenar su parrilla de programas infectos como *Manos a la obra*, *Furor* o *¿Quién dijo miedo?*) el Quantum FighterPad cuenta con un mayor número de botones. Aparte de los habituales (X, Y, A y B), incluye otros dos extras que resultan ideales para utilizarlos en lugar de los gatillos o para asignarles diversas secuencias de comandos programadas.

Esto último es posible gracias al botón Program, uno de los grandes atractivos del periférico. Si sigues las instrucciones del manual, puedes destinar cualquiera de los botones a ese movimiento tan complicado pero, a la vez tan espectacular, que incluyen, por ejemplo, juegos como Soul Calibur o Marvel vs. Capcom. Las posibilidades de programación en un solo botón están limitadas a 50 acciones, cantidad más que suficiente para introducir cualquier mega-combo o ataque-apisonadora. Además, se han tenido en cuenta casi todo tipo de movimientos especiales como los que requieren una pausa en su ejecución o los que exigen la presión de varios botones simultáneamente.

Otra interesante opción del Quantum FighterPad es la función autodisparo que se programa mediante el botón Auto. Dicha función puede implementarse en todos los botones del mando para que, por ejemplo, Rayman lance ininterrumpidamente sus bolas de energía con una simple presión de un botón. Ideal para jugadores con reuma dactilar o acomodados recalcitrantes.

El diseño, a medio camino entre una nave espacial y un boomerang, podrá gustar más o menos, pero una mayor diversidad en el colorido "botonil" habría sido deseable. En el Dreamcast Controller es muy sencillo identificar rápidamente la correspondencia de letras con colores (amarillo con X, verde con Y, rojo con A y azul con B), mientras que el Quantum FighterPad cuenta con dos botones más y encima los seis son del mismo color.Enconsecuencia, no resulta difícil perder el pulgar entre tanta circunferencia grisácea.

El tema gatillos vuelve a estar en el candelero, ya que si los del mando oficial no son un prodigio de la ingeniería moderna, los gatillos del mando distribuido por Netac son totalmente... indescriptibles (por decir algo poco ofensivo). Son incómodos, no parecen fiables y no responden todo lo bien que debieran. Sin embargo, la cruceta direccional del Quantum es más respetuosa con la yema del pulgar izquierdo que la cruceta despellejadora del controlador oficial.

Si a todo lo dicho añadimos que, como en el caso del periférico oficial, el mando de Netac posee también dos ranuras para la Visual Memory y para algún periférico vibratorio, no cabe duda de que el Quantum FighterPad es hoy por hoy la mejor alternativa al mando de control oficial de la Dreamcast. Los *beat'em-uperos* y *shoot'em-uperos* tramposillos lo sabrán apreciar en su justa medida.

DIRECTORIO

LISTA DE JUEGOS ANALIZADOS


AEROWINGS
Género: **Simulación aérea**
Distribuidor: **Netac**
Puntuación: **40%**


BLUE STINGER
Género: **Aventura**
Distribuidor: **Proein**
Puntuación: **75%**


BUGGY HEAT
Género: **Conducción**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **59%**


CHUCHU ROCKET!
Género: **Puzzle**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **79%**


CODE: VERONICA
Género: **Aventura**
Distribuidor: **Proein**
Puntuación: **98%**


CRAZY TAXI
Género: **Conducción**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **93%**


DEADLY SKIES
Género: **Arcade aéreo**
Distribuidor: **Konami**
Puntuación: **76%**


DRAGON´S BLOOD
Género: **Aventura**
Distribuidor: **Virgin**
Puntuación: **63%**


DYNAMITE COP
Género: **Beat'em-up**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **70%**


ECW HARDCORE REVOLUTION
Género: **Beat'em-up**
Distribuidor: **Acclaim**
Puntuación: **44%**


ECCO THE DOLPHIN
Género: **Aventuras marinas**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **82%**


EVOLUTION
Género: **RPG**
Distribuidor: **Ubi Soft**
Puntuación: **78%**


F1 WORLD GRAND PRIX
Género: **Conducción**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **75%**


JOJO'S BIZARRE ADVENTURE
Género: **Beat'em-up**
Distribuidor: **Virgin**
Puntuación: **74%**


MARVEL VS. CAPCOM
Género: **Beat'em-up**
Distribuidor: **Virgin**
Puntuación: **80%**


MDK 2
Género: **Acción**
Distribuidor: **Virgin**
Puntuación: **70%**


MILLENNIUM SOLDIER EXPENDABLE
Género: **Shoot'em-up**
Distribuidor: **Infogrames**
Puntuación: **65%**


MONACO GP RACING SIMULATION 2
Género: **Conducción**
Distribuidor: **Ubi Sof**
Puntuación: **69%**


NBA 2000
Género: **Deportes**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **90%**


NBA SHOWTIME
Género: **Deportes**
Distribuidor: **Infogrames**
Puntuación: **70%**


PEN PEN
Género: **Arcade**
Distribuidor: **Infogrames**
Puntuación: **52%**


POWER STONE
Género: **Beat'em-up**
Distribuidor: **Proein**
Puntuación: **90%**


PSYCHIC FORCE 2012
Género: **Beat'em-up**
Distribuidor: **Acclaim**
Puntuación: **66%**


RAYMAN 2: THE GREAT ESCAPE
Género: **Plataformas**
Distribuidor: **Ubi Soft**
Puntuación: **91%**


READY 2 RUMBLE
Género: **Deportes**
Distribuidor: **Infogrames**
Puntuación: **90%**


RED DOG
Género: **Shoot'em-up**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **65%**


RESIDENT EVIL 2
Género: **Aventura**
Distribuidor: **Virgin**
Puntuación: **80%**


RE-VOLT
Género: **Conducción**
Distribuidor: **Acclaim**
Puntuación: **72%**


SEGA RALLY 2
Género: **Conducción**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **85%**


SHADOWMAN
Género: **Aventura**
Distribuidor: **Acclaim**
Puntuación: **85%**



SLAVE ZERO
Género: **Shoot'em-up**
Distribuidor: **Infogrames**
Puntuación: **74%**



SNOW SURFERS
Género: **Deportes**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **43%**



SONIC ADVENTURE
Género: **Aventura**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **95%**



SOUL CALIBUR
Género: **Beat'em-up**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **95%**



SOUL FIGHTER
Género: **Beat'em-up**
Distribuidor: **Proein**
Puntuación: **75%**



SOUL REAVER
Género: **Aventura**
Distribuidor: **Proein**
Puntuación: **87%**



SPEED DEVILS
Género: **Conducción**
Distribuidor: **Ubi Soft**
Puntuación: **73%**



STREET FIGHTER ALPHA 3
Género: **Beat'em-up**
Distribuidor: **Virgin**
Puntuación: **82%**



SUZUKI ALSTARE EXTREME RACING
Género: **Conducción**
Distribuidor: **Ubi Soft**
Puntuación: **75%**



TECH ROMANCER
Género: **Beat´em-up**
Distribuidor: **Virgin**
Puntuación: **83%**



TEE OFF
Género: **Deportes**
Distribuidor: **Acclaim**
Puntuación: **70%**



THE HOUSE OF THE DEAD 2
Género: **Shoot'em-up**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **90%**



TOKYO HIGHWAY CHALLENGE
Género: **Conducción**
Distribuidor: **Netac**
Puntuación: **70%**



TOMB RAIDER IV: THE LAST REVELATION
Género: **Aventura**
Distribuidor: **Proein**
Puntuación: **86%**



TOY COMMANDER
Género: **Arcade**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **75%**



TRICKSTYLE
Género: **Deportes**
Distribuidor: **Acclaim**
Puntuación: **75%**



UEFA STRIKER
Género: **Deportes**
Distribuidor: **Infogrames**
Puntuación: **68%**



V-RALLY 2
Género: **Conducción**
Distribuidor: **Infogrames**
Puntuación: **79%**



VIGILANTE 8: SECOND OFFENSE
Género: **Shoot'em-up**
Distribuidor: **Proein**
Puntuación: **68%**



VIRTUA FIGHTER 3TB
Género: **Beat'em-up**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **85%**



VIRTUA STRIKER 2
Género: **Deportes**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **75%**



WORLDWIDE SOCCER 2000
Género: **Deportes**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **70%**



WWS 2000 EURO EDITION
Género: **Deportes**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **76%**



WORMS ARMAGEDDON
Género: **Estrategia**
Distribuidor: **Proein**
Puntuación: **69%**

Ganadores concurso Dream Planet nº 5

Las 20 copias de Evolution que sorteamos en el número 5 ya tienen dueños. Aquí tenéis la lista con los afortunados ganadores que respondieron correctamente a nuestra pregunta.

Iván García Salas (Valencia), **Jon Salvador Escariz** (Bilbao), **Pedro Martínez Fuertes** (Totana), **David García Gutiérrez** (Málaga), **Francisco Javier Gaona González** (L'Hospitalet de Llobregat), **Pedro José Delgado Valencia** La Solana (Ciudad Real), **Miguel Àngel Mestres Miserachs** (Barcelona), **Francisco José Sanz Díaz** (Madrid), **Gustavo Gonzalo Romera** (Soria), **Marc Aran Roures** (Lleida), **Enric Bayé Puig** (Badalona), **Miguel Martínez López** (Rubí) **Jose Luis Delgado Pino** (Huelva), **Alberto Hernández Molina** (Barcelona),**Estefanía García Díaz** Fuensalida (Toledo), **José Manuel Morales Burgos** Peñarroya Pueblonuevo (Córdoba) **Samuel Vázquez Franco** (Barcelona), **Miguel Angel Vicente Querol** (Albacete), **Pedro José Pérez Martín** (Sevilla), **Miguel Ross Regulez** (Madrid).

Dream Planet edición especial julio/agosto

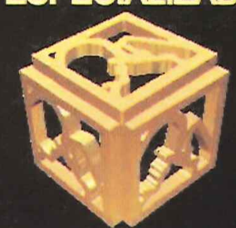
El mes que viene encontrarás en tu kiosco un número bimensual especialmente concebido para que durante tus vacaciones no te quedes estancado con tus juegos favoritos. Prepárate porque, además de la última entrega de **TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION** encontrarás las guías completas de **RAYMAN 2** y **ZOMBIE REVENGE.** En total ¡55 páginas de guías y trucos! Y además previews y análisis de **HIDDEN & DANGEROUS, FERRARI F355, SILVER, FUR FIGHTERS** Importación **RAINBOW SIX.**



Consigue tu Dream Planet por sólo 495 ptas.

Nota: estos son algunos de los contenidos previstos para el próximo número de Dream Planet, pero la redacción se reserva el derecho de introducir variaciones de última hora.

ESTO Y MUCHO MAS EN TU TIENDA ESPECIALIZADA



SHOPING COMPUTER GAMES S.L.

SER LOS PRIMEROS
ES LO QUE NOS DIFERENCIA
DE LOS DEMAS

ESPECIALISTA EN VIDEO JUEGOS DE IMPORTACION 128BITS

PRECIOS CON EL 16% IVA INCLUIDO
HACEMOS DISTRIBUCION A TIENDAS
INTERESADOS PEDIR LISTADO
DESCUENTOS POR CANTIDADES
ENVIOS A TODA ESPAÑA
SEUR 24H
PRECIO: 1.175 PTS





FUENTE INTERNA
DE ALIMENTACION
PRECIO: 7.000PTS



PISTOLA ORIGINAL
DE SEGA
PRECIO: 7.300PTS



CHIP DE 4 SOLDADURAS
(INCLUYE INSTALACION)
PRECIO: 10.000PTS



DREAMCAST
VERSION JAPONESA
PRECIO: 39.900PTS

CONECTA TU DUAL SHOCK Y VMS
A TU DREAMCAST
PRECIO: 5.500PTS

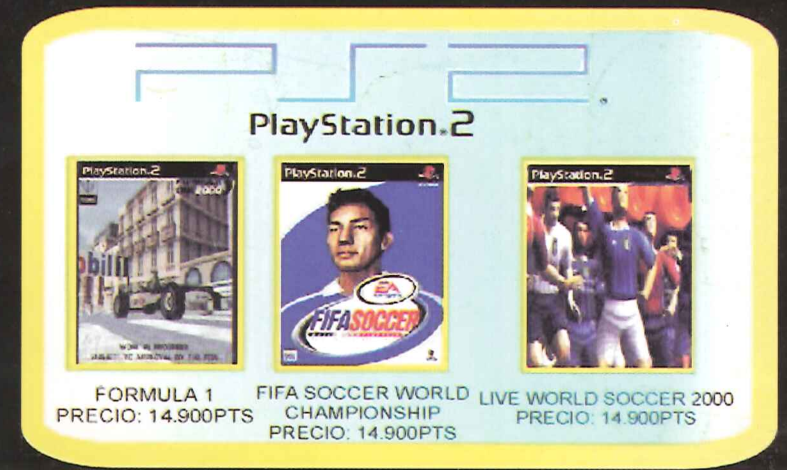


IDEAL PARA
JUEGOS DE LUCHA
PRECIO: 6.000PTS

CONECTA TU MANDO DE SATURN Y VMS
A TU DREAMCAST
PRECIO: 5.500PTS



CONECTOR DE MANDO
DUAL SHOCK Y NINTENDO 64
A PC POR USB
(INCLUYE DRIVER)
PRECIO: 4.000PTS



FORMULA 1
PRECIO: 14.900PTS

FIFA SOCCER WORLD CHAMPIONSHIP
PRECIO: 14.900PTS

LIVE WORLD SOCCER 2000
PRECIO: 14.900PTS



PRESENTANDO
ESTE RECORTE TENDRAS
UN DESCUENTO
EN LA INSTALACION DEL
CHIP DE DREAMCAST

VALE 4.000 PTS

PRECIO POR 100 UNIDADES

CDS TOP STAR (sin caja)	100
CDS PRINCO (sin caja)	110
CDS PRINCO (con caja)	160
CDS TRAXDATA (con caja)	140

JUEGOS DE OFERTA



BLUE STINGER
PRECIO: 5.000 PTS



POWER STONE
PRECIO: 5.000 PTS



RAYMAN 2
PRECIO: 8.000 PTS



EXPENDABLE
PRECIO: 8.500 PTS



SONIC ADVENTURE
PRECIO: 4.500 PTS

JUEGOS DE DREAMCAST AMERICANO



DEAD OR ALIVE 2



TONY HAWKS
PRO SKATER



MAGICAL RACING
TOUR



GTA 2



BLADE MASTER



NIGHTMARE
CREATURES II

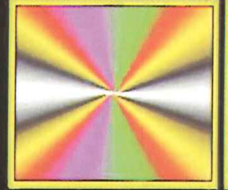


RAINBOW SIX



SPECOPS
OMEGA SQUAD

JUEGOS DE DREAMCAST JAPONESES



JUN SHUTO KO BATTLE 2
PRECIO: 10.500PTS



SUPER RUNABOUT
PRECIO: 10.500PTS



SAKURA TAISEN



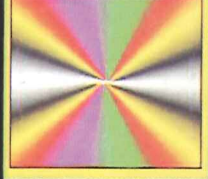
EURO SOCCER 2000
PRECIO: 8.000PTS



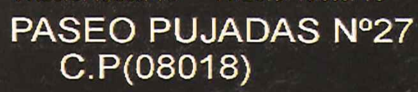
MARVEL
VS
CAPCOM2
PRECIO: 10500 PTS



POWER STONE 2
PRECIO: 10.500PTS



STREET FIGHTER 3
3 STRIKER



PASEO PUJADAS Nº27
C.P(08018)

TEL/FAX:934864192
BARCELONA

La revista PlayStation que da en el blanco



Si quieres algún número atrasado, sólo tienes que llamar al 93 654 40 61